MANGA ZONE

Noviembre/Diciembre'93 • 525 Ptas.

N.º 9

ESPECIAL NAVIDAD
60 PAGS.

MAESTROS DEL MANGA
OSAMU TEZUKA

¡CUMPLIMOS UN AÑO!

REGALO ANIVERSARIO
CALENDARIO'94

GUNDAM
FILMOGRAFIA

STAFF
COMO SE HACE UN ANIME

Y MUCHO MAS...

SUMARIO

Portada: Luis Alís.
2....Sumario.
3....Editorial.
4....Noticias. Japón, U.S.A. y España.
10..Tetsuo II: Revisamos la película.
12..Maestros del Manga: Osamu Tezuka.
16..City Hunter: Lo más de Tsukasa Hojo.
18..Staff. No sólo de dibujantes vive la animación.
21..Club de Fans de K.O.R.: Pues parece que gusta.
24..Horobi: El terror llega al manga.
26..AnimeJuegos: Tekkaman Blade.
28.. Opinión: Forum, Forum.
Poster: Jose Valiente/Jaume Gracia.
32..Reportaje Anime: Vampire Hunter D.
33..Perfil de una obra: G.U.N.D.A.M. Mobile Suit (y III).
40..¿Sabías que...?
42..CDs: Tonari no Totoro.
44..U-Jin: Erotismo en el manga.
46.. Dominion: Kenshiro ya no volverá a estar sólo.
48..Dragon Ball ZZ: La historia.
50..Taller de Animación. La primera del Macross Español.
57..Correo MangaZone.
Contraportada: Luis Alís/Jaume Gracia.

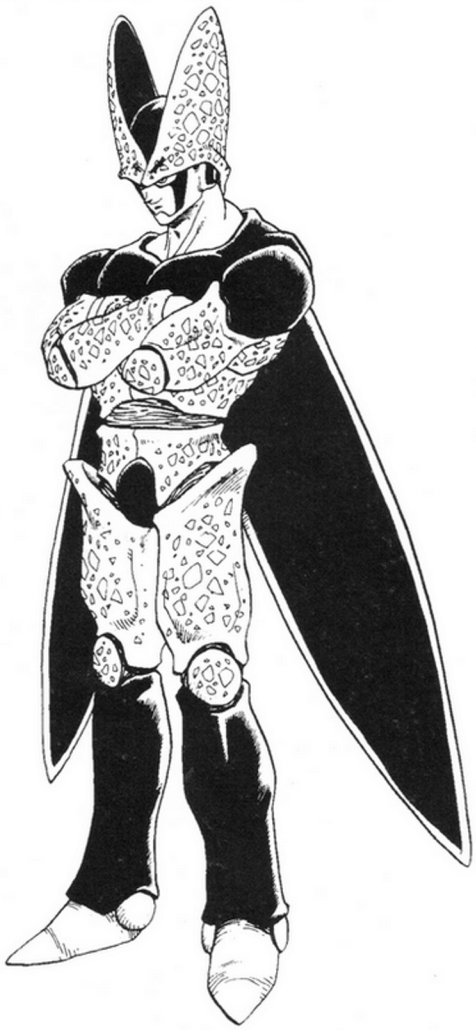
STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "se han comido la parte de arriba del dibujo" Maicas
Redactor jefe y maquetación: Jose Javier "el jotasciero enmascarado" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "El Regateador" Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "lo terminaré *este* fin de semana, lo juro" Gómez
Equipo MangaZone:
Articulistas:
Víctor "Víztor" Véctor
Vicente Penadés
Gonzalo B. Tello
K.I.A.
Luis Alís
Carlos "Darkmind"
Micky (aunque no parezca él)
Daniel "el Capi"
Nacho "Elfo Oscuro" Larraz
Ojoko
Marta-Noriko Simó Amezawa
Santiago "Moonhunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "SpiderJav" Martínez
Dibujantes:
Micky
Jaume Gracia
José Valiente
Daniel "Captain D"
Luis Alís
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Lectores: Eeeh... Uuh... es que no sé contar tanto... ¡pero lo que sí sé es que son un porrón!

KRYPTON COMICS

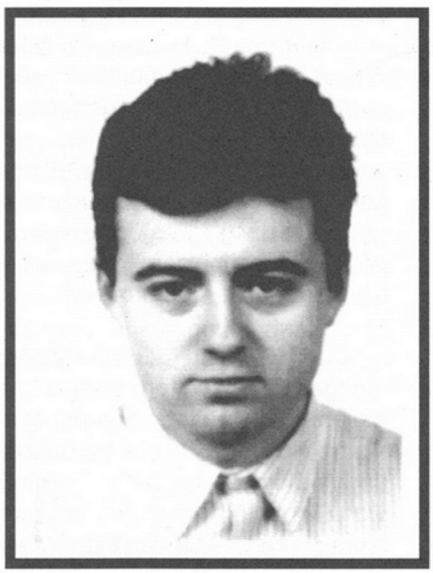
TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
CAMISETAS
FIGURAS



C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

EDITORIAL



¡¡¡ Hemos cumplido un año !!! (Y esto se merecía un número especial).

Sí, ya hace un año que el primer **MangaZone** vió la luz. Y seguro que podría escribir un libro bastante largo con todas las peripecias, tanto buenas como malas, que han ocurrido en este tiempo. Pero como los trapos sucios hay que lavarlos en casa, solamente os diré que actualmente nos encontramos en una estable situación, que nos va a permitir salir a partir de Enero de forma mensual, imprevistos incluidos.

Todo esto debo agradecéroslo a vosotros, que habéis confiado en nosotros, y al gran esfuerzo que todo el equipo está haciendo. Especialmente a Javier y a Juan, que se dejan muchas, pero que muchas horas de sueño, esforzándose en que la maquetación sea lo más perfecta y atractiva posible. Por cierto, Juan se nos va a la "mili" este año que viene. Y doy gracias, porque le ha tocado aquí mismo y podrá seguir con nosotros. Pues me temo que lo hubieramos pasado muy mal sin el "Rey del Scanner".

Cambiando de tema, os comentaré un poco los contenidos de este número especial aniversario.

En primer lugar, y para rememorar los principios de MangaZone. Luis y yo hemos dedicado el apartado "Maestros del Manga" a Osamu Tezuka, el maestro de maestros, que ya apareció en el número uno, y en esta misma sección. La portada, como podéis ver, también va dedicada a él.

Por ser un especial, y coincidir con el final del año, hemos pensado que sería una buena idea incluir un poster calendario como regalo. Es un esfuerzo importante para nuestra economía, pero espero que hayamos acertado y os guste.

En este número, Javier culmina el macrorreportaje de "GUNDAM" que empezó en las páginas del número 7. Sin duda, el trabajo más completo aparecido en MangaZone.

El "Taller de Animación", revelación de entre todas las secciones de la revista, sigue imparable. La cantidad y calidad de los trabajos recibidos ha sido excepcional. Desde novelas completas, pasando por diseños de personajes, naves y escenarios, e incluso música (pronto sacaremos las partituras de algunas de ellas). Esta sección nos ha acercado mucho a los lectores, pues incluso se ha llegado a una amistad personal con muchos de ellos (¡bueno, a través de la sección del Correo tambien se han hecho buenas amistades!).

El reciente "Club de Fans de Kimagure Orange Road" sigue recibiendo gran cantidad de cartas, y se presenta como una de las secciones fijas con más éxito dentro de la revista. ¡Adelante, Madoka-san! (¡qué, se nota que me gusta!).

Tocamos por primera vez el tema del Manga para adultos con U-Jin y su "Q & I". Nos adentraremos más en este tema en sucesivos números.

Y, como siempre, continúan el resto de secciones habituales: "¿Sabías que ...?", "Noticias", "Mangartículos", "Correo MangaZone", "Reportajes", "Animejuegos", etc... Esto es, en resumen, lo que os espera en este número aniversario, muy especial para mí.

Como última nota, también os diré que por fin estamos haciendo reediciones de números atrasados. Pronto podréis encontrar los números 3 y 4 en vuestra tienda de cómics más próxima.

Ya sin más, esperando que sigáis confiando en nosotros y podamos cumplir otro aniversario, me despido en nombre de todo el equipo.

¡¡¡ Larga vida al Manga !!!

Alejandro Maicas

Fe de erratas: En el artículo del Especial Mecha sobre Tetsujin 28, el cretino de Gonzalo ha recapacitado y confiesa sus errores: ni salía de debajo de una piscina (sino de una cancha de tenis) ni tenía retroreactores en los pies. Pide perdón a los fans de la serie y promete que no lo volverá a hacer más (aunque no nos lo creemos).

Y además, a Angel, de Publitrade, no le ha hecho mucha gracia que descubramos que es un zompo, así que nos toca retractarnos de nuestra fe de erratas anterior si queremos que nos filme este número. En realidad es una persona altamente inteligente, eficiente, y muy guapo.

Filmación de fotolitos: Publitrade. Impresión: Gráficas Andújar. *Distribución:*

DISTRIMAGEN
Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

Los copyrights aquí mencionados son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos.

Copyrights: *Tetsuo II: The Body Hammer ©Shinya Tsukamoto/Toshiba EMI. Cat's Eye ©Tsukasa Hojo/Tokio Movie Shinsha. City Hunter ©Tsukasa Hojo/Sunrise. Kimagure Orange Road, Sesame Street ©Izumi Matsumoto/Shueisha. Horobi ©Yoshihisa Tagami/Viz Comics. Grey ©Yoshihisa Tagami/Tokuma Shoten Publishing Co. Ltd. Tekkaman Blade ©Nintendo Corp. Gundam MS ©Yoshiyuki Tomino/Emotion/Bandai. Gundam MS ©B-Club/Bandai. Tonari no Totoro ©Animage Records. Q&I ©U-Jin/Shiuberu Comics. Dominion ©Masamune Shirow/Island World Comunications. Dragon Ball Z ©Akira Toriyama/Birdd Studio/Shueisha.*

NOTICIAS JAPÓN

Japón vive ahora un momento de especial euforia hacia el fútbol, o *sakkâ*, del inglés *soccer*, como ellos lo llaman. En muy pocos años el nivel ha subido muchísimo. La liga japonesa profesional, la ***J League***, vive ahora su mejor momento. Ésto, unido a la participación de la selección en el mundial de Estados Unidos, ha ocasionado un auténtico boom de series de manga futbolístico desde hace dos o tres años y que ahora llega a su punto cumbre.

La editorial Shogakkan es sponsor oficial de la ***J League***, y en su Shonen Sunday, donde se publican Ranma 1/2 y H2, entre otras, se dan cabida dos series de fútbol simultáneamente. Una de ellas se titula *Babante*, y está realizada por *Yuki Imamori*. Cuenta las andanzas en Japón allá por el año 2010 de un joven futbolista latinoamericano, inadaptado en un principio, que acaba integrándose y participando en la ***J League***. La otra serie, *Oretachi no Field*, (Nuestro campo), está realizada por *Kenichi Muraeda*. Esta serie se desarrolla en Argentina, a juzgar por el nombre de los equipos: Boca Central y Pacific River. Participan jugadores japoneses y argentinos, y también de otros países. Aparecen personajes fabulosos, y muy bien diseñados, como Kazuya Takasugi o el enigmático y espectacular Damian, jugador del River Pacific. El dibujo es limpio, sencillo y efectista, algo influenciado por el Shojo Manga en la estilización de los personajes. Cómo no, la fantasía está siempre presente, y en un episodio que yo he leído Kazuya realiza un tiro con un efecto rarísimo hacia abajo que consigue un gol para el Boca Central. La serie ha sido recopilada en cinco volúmenes hasta el momento, gozando de una gran popularidad entre los lectores.

La editorial Shueisha, aunque ahora publica menos series de fútbol, no tiene motivo de envidia: bajo su auspicio se ha publicado la serie de fútbol más famosa: *Captain Tsubasa*. No me extenderé sobre ésta, pues pronto aparecerá un extenso articulo, pero sí lo haré sobre otra que también apareció en el Shonen Jump: *Ribero no Takeda* (Takeda el líbero). Cuenta la historia de un equipo llamado Akebono (Día de descanso), en el que juega Takeda, un chico bajito y feucho, que sin embargo se maneja bién con el balón. La serie finalizó hace muy poco, pero ha sido popular y se ha recopilado en volúmenes. Su autor es *Makoto Niwano*.

Asímismo, en el Shonen Magazine de Kodansha se publica la que quizá sea la más remarcable de las series futbolísticas de la actualidad. Se titula *J Dream* y representa a los jugadores reales de la selección... ¡con sus nombres y apellidos! Aun así, las historias son ficticias. Su autora es *Natsuko Heiuchi*. Hasta el momento se han publicado dos volúmenes recopilatorios.

Me dejo bastantes en el tintero, pero así os pico la curiosidad y me vais enviando unos miles de cartas a Planeta-DeAgostini para que publiquen CaptainTsubasa de una vez.

CLAMP es un estudio creador de mangas de Tokyo formado por cuatro mujeres. Entre otras, son las creadoras de *RG Veda*, un manga best seller de los últimos años, *X* o *Tokyo Babylon*. Todas ellas han sido muy populares gracias a que han sabido combinar un estilo muy próximo al Shojo Manga con unas historias de aventuras y ciencia ficción realmente atrayentes. Todas ellas han sido adaptadas en forma de OVAs, y Tokyo Babylon ha sido recientemente llevada al cine de imagen real en una película francamente curiosa. *Tokyo Babylon 1999* es un film de tan sólo 62 minutos de duración, y no ha sido estrenado en las salas, sino que ha salido directamente a la venta en vídeo, como si fuera un OVA, al precio de 7800 yens. El invento se ha dado en llamar, como cabía esperar, un OV (Original Video).

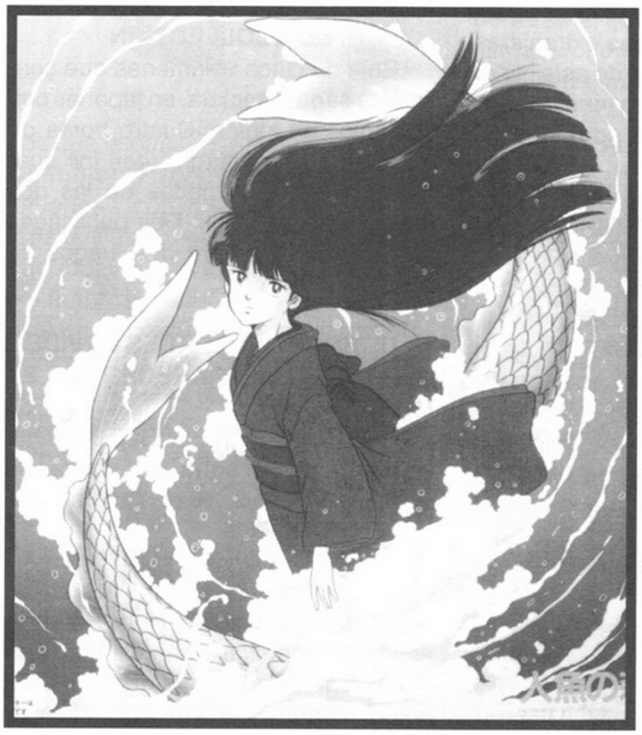
Los protagonistas principales de *Tokyo Babylon* son Subaru, un adolescente con poderes paranormales, y Seishirou, un enigmático agente con un ojo de cristal. Subaru está interpretado por el actor *Toshihide Tonesaku*,

mientras que el papel de Seishirou ha recaido en *Wataru Shihoudou*.

Y por si fuera poco, esta película tiene un curiosísimo cross-over con el OVA *XX-Double X*, basado en el cómic X de Clamp. Se trata, pues, de un crossover de un film de imagen real con otro de animación. ¿A que es muy curioso?

Primero fue Macross... luego Orguss. Digamos que Orguss fue un "rebufo" de los de *Tatsunoko*, que intentando explotar el éxito de Macross, crearon una serie con unos parámetros demasiado similares. Aun así, parece que la serie no les quedó mal del todo y se han animado, tras constatar el éxito de la serie de OVAs de Macross II, a hacer una secuela de Orguss también en formato OVA. Se titulará *Orguss 02*, y vendrá de la mano de la ya conocida Bandai Visual. El primer OVA esta anunciado para el próximo 5 de diciembre, y a partir de esta fecha, a razón de uno cada mes. La edición se hará en vídeo y en Laser Disc, y el precio será de 4800 yens por volumen. El autor de la historia ha sido *Fumihiko Nakayama*, quien ya hizo un fabuloso trabajo en la también fabulosa serie de OVAs *Gundam 0080: War in the Pocket. Big West* vuelve a ser la productora. El mes que viene prometo sacaros algunas ilustraciones de los personajes pues esta secuela parece prometer bastante.

Y para seguir con series de OVAs, Ranma 1/2 tiene una nueva. Es una serie de 6 OVAs, con el mismo equipo artístico que la serie de TV, que ya mantenía un nivel bastante alto. El primer OVA, que tenía como protagonista a Sampoo, apareció el 21 de Octubre, y sorprendentemente, sigue con la historia original del manga en el volumen 22 de la editorial Shogakkan (recordad que la serie de anime de Ranma1/2 finalizó en Marzo en Japón, pero el manga jamás dejó de publicarse). El siguiente episodio de los OVAs aparecerá el 17 de Diciembre, y llevará el sugestivo título de " Las accidentadas navidades de la familia Tendo". Imaginaos vosotros cómo quedará la cosa. Pony Canyon ha sido la encargada de producir y distribuir los OVAs. Oye, ¿por qué no escribís a Manga Video para que los traduzcan y los saquen aquí? Pero pedidles que digan "Kasumi" y no "Katumi", que ya está bien de destrozos.



El OVA basado en "Ningyo no kizu" (*La herida de la sirena*), el manga de Rumiko Takahashi, publicado en inglés por la revista Animerica bajo el título "The mermaid forest", apareció el pasado 24 de septiembre. Su duración es de 50 minutos y nos cuenta la historia de un joven pescador que comió carne de sirena y se volvió inmortal. Salió al prohibitivo precio de 9800 yens, aunque me juego el cuello a que los vale.

El Shonen Jump, inevitable de las noticias ya, por su notoriedad, domina el top 5 de mangas más vendidos, con el volumen 11 de *Slam Dunk* en primer puesto, el volumen 4 de *Dragon Ball* en segundo puesto, el 11 de *Yu Yu Hakusho* en el tecer puesto, y ¡oh, sorpresa! el volúmen 12 de *Yu Yu Hakusho* en quinto puesto. Sí, sí, no es errata. Ésto os dará una idea de la popularidad de *Yu Yu Hakusho* ahora mismo en el pais nipón. En cuanto al cuarto puesto de ranking, está el volúmen 18 de *Patlabor*, que es el único que no es del Shonen Jump, ni de la Shueisha, sino del Shonen Sunday de Shogakkan.

Y como no quiero perder las buenas costumbres, os contaré que para el renombrado 25 Aniversario del Shonen Jump, del que venía una amplia reseña en el mes de Octubre, los aficionados a los anime basados en mangas del Shonen Jump votaron las cosas más inverosímiles. Ejemplos, en orden riguroso de victoria:

Personaje Masculino Favorito: Songokuh (Dragon Ball Z), Kenshiro (Hokuto no Ken), Dark Schneider (Bastard!!)

Personaje Femenino Favorito: Arale Norimaki (Dr. Slump), Madoka Ayukawa (K.O.R.), Ai Amano (Denei Shojo)

Exciting Mecha: Mazinger Z (Mazinger Z), Selika Doble X (Yoroshiku Megadock), Warsman (Muscleman)

Mejor rival: Raoh (Hokuto no Ken), Vegeta (Dragon Ball Z), Hadler (Dragon Quest -Dai no DaiBoken)

Rey de los campeones: Suguru Muscleman (Muscleman), Ozora Tsubasa (Captain Tsubasa), Arale Norimaki (Dr. Slump)

Fresh Sportsman: Ozora Tsubasa (Captain Tsubasa), Taro Yamashita (Taro kun), Banbaban (Samurai Giants)

Golpe Mágico Especial: Meteoros de Pegaso (Saint Seiya), Los cien puños de la Osa Mayor (Hokuto no Ken), Kimen Flash (High School)

Personaje Ultra Pervertido: Ryô Saeba (City Hunter), Oolong (Dragon Ball Z), Kiyoshi Shiyutsuse (High School)

Como veréis, los personajes clásicos son los que han quedado en el recuerdo de los aficionados. Curiosamente, casi todas las series han sido vistas en España. Estamos bastante "Shonenjumpizados".

Luis Alís

NOTICIAS USA

TSUI HARK ATACA DE NUEVO

A poco de mencionar el estreno en los EE.UU. de Wicked City, un Erotic Grotesque Anime de presumible mejor calidad que la media, nos enteramos de que el multiplicado Tsui Hark, de fama mundial gracias a sus Historias de Fantasmas y a su asunción del proyecto cinematográfico Mai La Chica Psíquica, ya tiene proyectándose en las salas cinematográficas extranjeras la versión en imagen real de esta historia. Si Hollywood ya se ha rendido a los pies de John Woo, qué no habría de hacer por este caballero.

BIO-BOOSTER ARMOR GUYVER

Bio-Booster Armor Guyver es la historia de un muchacho que accidentalmente adquiere un misterioso artefacto alienígena llamado la «Unidad Guyver», que le permite transformarse en un superhéroe acorazado. Intentando recuperar la unidad, está la organización secreta Cronos, que no se detendrá ante nada en su lucha por conquistar el mundo.

Viz Comics edita el cómic desde Octubre, en 32 páginas en blanco y negro mensuales.

UROTSUKI DOJI II

La Alemania nazi, 1944. Mientras los bombarderos americanos se abalanzan hacia Berlin, Hitler y sus secuaces llevan a cabo un repugnante rito satánico, utilizando la monstruosa «Máquina de la Violación Mortal Nazi» («Señor, pido permiso para reirme muy nerviosamente y con cara de querer esconderme debajo de alguna piedra») para cruzar las dimensiones que separan el mundo humano del mundo de los hombres-bestias y el de los monstruos-demonios. El malvado científico Dr. Munhihausen está a punto de completar el trabajo de toda una vida: conjurar al Overfiend.

En el Tokyo actual, el hijo del Dr. Munhihausen busca alguna criatura que sea lo bastante fuerte como para superar al omnipotente Overfiend. Puesto que la leyenda explica que aquel que destruya al Overfiend regirá los tres mundos para siempre, Munhihausen está decidido a acabar con el Overfiend y asumir el completo control de las tres dimendiones. Sus esfuerzos no dan fruto hasta que Takeaki, primo de Nagumo, sufre una infusión de sangre por sorpresa y empieza a desarrollar un poder monstruoso.

La Leyenda del Utero Demoniaco («Señor, pido permiso para reirme más nerviosamente todavía, si cabe») es una película de exhibición cinematográfica compilada a partir de las dos últimas de las cinco OVAs originales, que a estas alturas ya habrá al mercado del vídeo. Distribuye Central Park Media.

Pero, ¿por qué recurrir a los restos del naufragio cuando podemos tener al Queen Elisabeth II bien amarradito?

UROTSUKI DOJI
PERFECT COLLECTION

Caja de cinco volúmenes que contiene la saga completa, en japonés con subtítulos en inglés. Cuatro horas de animación sin expurgar (con los cuarenta minutos extirpados de las dos películas de Urotsuki Doji publicadas hasta ahora). Incluye dos juegos de postales ilustradas.

ULTIMAS NOVEDADES EN VIDEO LISTAS PARA APARECER EN EL MERCADO

• AD POLICE FILES: FILE 3. Ultimo volumen de la serie derivativa de Bubblegum Crisis, 40 minutos de animación subtitulada.

• ARCADIA OF MY YOUTH (La Arcadia de mi juventud). Atención, nostálgicos de Capitán Harlock: a través de esta película sabréis como se formó el grupo de luchadores liderados por el sombrío capitán. 130 minutos, subtitulada.

• AMBASSADOR MAGMA Vol. 2. 60 minutos de animación doblada al inglés, inspirada en un proyecto de Osamu Tezuka de los 60.

• ASTROBOY 30th Anniversary Collector Series Vol. 4 y 5. 50 minutos cada uno.

• DEVILMAN Vol. 2. 55 minutos subtitulados de la fantástica locura creada por Go Nagai.

• DOOMED MEGALOPOLIS Vol. 2, 3 y 4: THE FALL OF TOKYO. Una saga épica de horror y magia negra situada a principios de siglo. 50 minutos en inglés cada uno.

• MACROSS II Vol. 3. Volumen final de la serie. 55 minutos en inglés.

• ORGUSS Vol. 5 y 6. 55 minutos en inglés cada uno.

• RANMA 1/2: DESPERATELY SEEKING SHAMPOO. Buscando desesperadamente a Shampoo durante 50 minutos en inglés, HiFi digital.

• URUTSEI YATSURA Vol. 11. 100 minutos subtitulados de Lum (o Lamu, como se la llama por estos pagos).

• APPLESEED. 70 minutos, subtitulados (recordad que la comentamos hace un par de números de MangaZone. La opinión de todos los que la hemos visto es que no cubre las espectativas).

• BLACK MAGIC M-66. Más Shirow, y con muy bien acabado. 48 minutos, subtitulada.

• BUBBLEGUM CRASH Vol.1 y 2. Las Knight Sabers en acción subtitulada.

• DOMINION. Aunque sea supérfluo listarla, mencionar la caja con los cuatro volúmenes en versión subtitulada que se vende en los USA, además de la edición doblada típica.

• GENESIS SURVIVER GAIARTH Stage 1 y 2. 51 y 46 minutos respectivamente, subtituladas. Una historia tipo postholocausto con los humanos intentando reagruparse y sobrevivir, y las máquinas jugando el viejo deporte del aquí te pillo aquí te mato.

• OTAKU NO VIDEO (y MORE OTAKU NO VIDEO). En una misma cinta, la distorsionante pseudo entrevista a los fancinantes SuperOtakus de la destacable compañía de animación GAINAX (Nadia de los Mares Misteriosos, GunBuster, Alas de Honnêamise, etc.). Algo así como la historia de la compañía en plan documental imaginario con gotas de «RialitiChou», si nos entendemos. Recomendadísima.

• ROBOTECH. Actualmente va por el Volumen 10, que corresponde con los capítulos 19 y 20 de la serie. 45 minutos cada volumen.

• STARBLAZERS Vol. 30 a 32. Capítulos del clásico Space Cruiser Yamato.

• 3 X 3 EYES Vol. 1 y 2. 30 minutos en inglés cada uno.

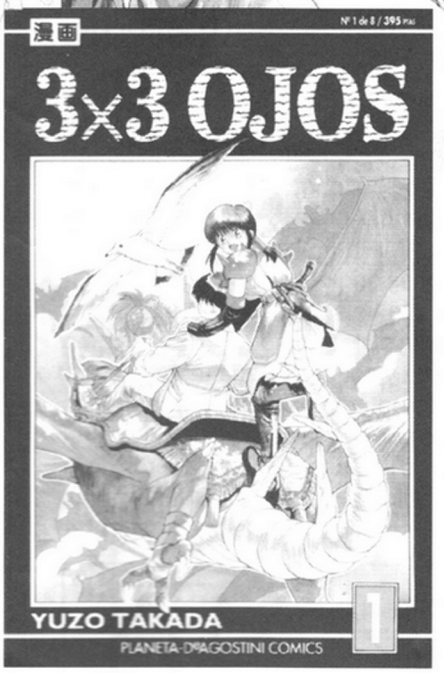
• BURN UP! Dos mujeres policía con trajes acorazados realmente ceñidos se lanzan a la acción para rescatar a su compañera de las garras del villano. Edición que incluye material excluido del montaje final original japonés, *a la* Aliens Edición Especial. 50 minutos, subtitulada.

• THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN Part 1. Espada y brujería, tanto en edición doblada como subtitulada. 60 minutos.

• RG VEDA Part 1. Las prestigiosas CLAMP pasan a la animación. 41 minutos, subtitulada

Juan Gómez Martín
Altamente agobiado de tiempo

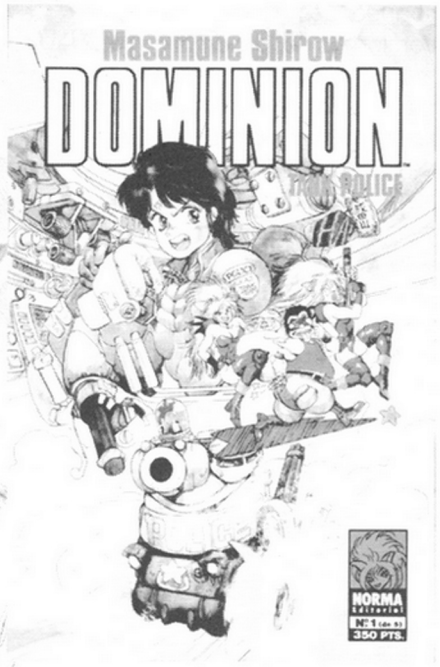
NOTICIAS ESPAÑA



NUEVAS COLECCIONES

Por fin podemos leer en nuestro idioma la famosa obra de Yuzo Takada **Sazan Eyes**, más conocida como 3x3 Eyes. Las aventuras de Pai en su búsqueda del misterioso objeto que la permitirá convertirse en humana y Yakumo, el hombre con el signo del vacío en su frente, llegan a nosotros a través de la línea Manga de **Forum**.

Por otro lado, una nueva editorial, **Norma Cómics**, comienza también su andadura por el género del manga, y han elegido para empezar nada menos que la obra de Masamune Shirow **Dominion**. Reconvertida a cinco volúmenes y con ilustraciones de portada distintas de las originales, aunque todavía provenientes del pincel del autor(de hecho, la utilizada para este primer número fue realizada en principio para el segundo volumen de la OVA), las aventuras de la Tank Police y su agente estrella, Leona Ozaki, junto con su inseparable tanque Bonaparte, comienzan su gira por nuestro país. Y, hay que decirlo porque se lo merece: la traducción de la versión inglesa al castellano es absolutamente impecable.



Y posiblemente para cuando leáis estas líneas, ya habrá visto la luz el primer número de la edición española de DragonQuest (aunque aquí se va a llamar Las aAventuras de Fly, posiblemente debido a que éste fue el título que se le dió en su emisión por las cadenas autonómicas). Recogiendo buena parte del primer volumen japonés, parece ser que la llegadda de la competencia les ha hecho reaccionar (o que los japoneses son muy serios), y el nivel de calidad de la adaptación es realmente digno. No perdérsela.

FILMS DE MANGA Y ANIME

Después de haber lanzado al mercado "El Puño de la Estrella del Norte" y "Dominion", nuevos lanzamientos vienen a unirse a nuestra colección.

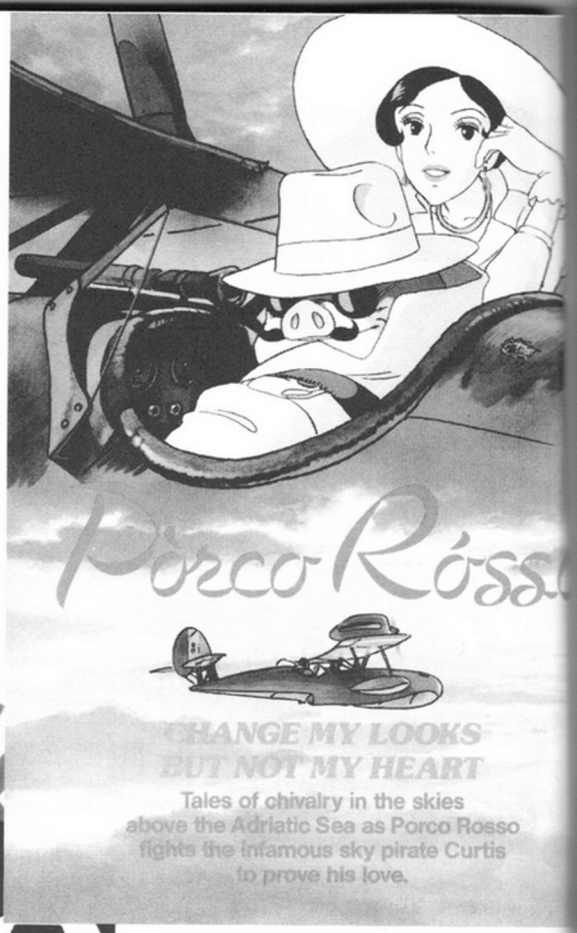
Por un lado, bajo el sello Manga Video aparecerán el mes próximo los títulos "Venus Wars" y "Urotsukidoji". El primero nos cuenta la historia de la lucha entre dos estados venusianos, Ishtar y Aphrodia, ochenta años después de la colonización de Venus por el hombre, posible gracias a la colisión de un asteroide de hielo con el planeta, y las aventuras en la guerra de Hiro Seeno, piloto de carreras de "monobikes". En ella se pueden observar momentos de animación equiparables en calidad a, por ejemplo, "Aile de Honnêamis", e incluso unos tentativos primeros pasos en las mezclas de imagen real con la animación. "Urotsukidoji", sin embargo, es una de la pioneras en el género que se ha dado en llamar *erotic grotesque*, y combina una historia de terror en el más puro estilo japonés (monstruos tentaculados y demonios andróginos) con un erotismo

bastante explícito, que la sitúa indudablemente en un enfoque para adultos. La historia nos sitúa en una realidad dividida en tres mundos situados en distintas dimensiones: el humano, el de los hombres-bestia y el de los demonios. La leyenda asegura que, cada tres mil años, el Chojin regresa a la vida para unificar los tres mundos en uno solo paradisíaco. Sin embargo, hombres-bestia y demonios no opinan igual sobre el advenimiento de este nuevo mundo, y ambos buscarán entre los humanos al Chojin, unos para despertarlo y otros para destruirlo. Esta película, junto con su continuación, están en realidad formadas mediante la unión de los distintos capítulos de la OVA original aparecida en Japón de la mano de Toshio Maeda e Hideki Takayama. Los tres primeros forman "Urotsukidoji", mientras que los capítulos cuarto y quinto se unen en "Urotsukidoji II". Realmente, una magnífica obra sólo para adultos.

Por otro lado, el sello Anime Video, también perteneciente a Manga Films, editará títulos diferentes de los recogidos bajo el sello Manga Video para Europa. De este modo, podremos ver, y en cristiano, las películas de Dragon Ball o Dragon Ball Z, por poner sólo dos ejemplos. De periodicidad también mensual, los lanzamientos de títulos bajo este sello complementarán a los realizados bajo Manga Vídeo, de modo que tendremos una nueva propuesta de anime cada quince días, aproximadamente. Nos podremos quejar de muchas cosas, pero no de falta de oferta.

MUESTRA DE CINE DE ANIMACIÓN

Afortunados los aficionados al anime de Barcelona, pues ellos podrán disfrutar de la Muestra de Cine de Animación que Manga Films organizará del día 3 al 12 de diciembre en la sala Maldá. Diez días para disfrutar de diez películas de animación japonesa. Cada película, en formato 35 mm, será proyectada durante un día en tres sesiones, en sus versiones originales japonesas con subtítulos en castellano, salvo aquellas en las que la obtención del original japonés resulte imposible, que serán proyectadas en inglés, también subtituladas en castellano. Títulos como Porco Rosso, Tonari no Totoro, Dragon Ball Z, Lensman o Wicked City serán proyectados por fin en España en la pantalla grande, para deleite de los afortunados que puedan asistir a su efímero estreno, aprovechando los puentes festivos de comienzo de diciembre. Además, el día tres se realizará una mesa redonda a la que se sentarán destacadas personalidades del mundillo nacionales y foráneas, entre las cuales ya está confirmada la presencia de Carl Macek. Ahora bien, eso si es que no os da miedo eso de verlas con subtítulos, que después de ver lo ocurrido con Tetsuo II o The Fist of the North Star... Si os sirve de algo, os diré que sólo por el hecho de poder escuchar el sonido original en toda su gloria musical,



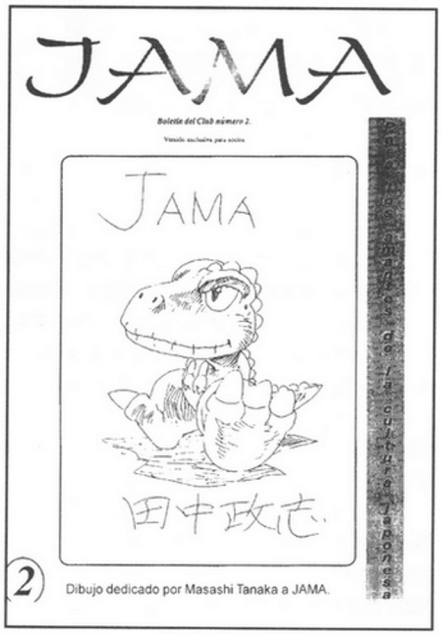
que es mucha, vale la pena asistir. De hecho, cuando Juan se enteró de que se iban a proyectar Totoro y Porco Rosso, comenzó a buscar una excusa para faltar un par de días al trabajo... pero no se lo digáis a su jefe.

EL MANGA CLUB TOMA ALIENTO

Después de muchos problemas, debido sobre todo a la auténtica avalancha de suscripciones, cartas y mensajes recibidos por Manga Films, y que han causado un retraso que a más de uno ha hecho dudar sobre la existencia de algo llamado Correos, fuentes de la casa nos aseguran que a partir de mediados de noviembre se alcanzará una completa normalidad en el funcionamiento del club, con lo que recibirán respuesta todos los fans que se han puesto en contacto con ellos, y a los que debido al colapso sufrido por el tremendo número de solicitudes no se había podido contestar todavía. A partir de ahora ya no habrá más esperas, así que tranquilidad y buenos alimentos, que nadie se va a quedar sin respuesta.

EL JAMERO SOLITARIO CABALGA DE NUEVO

Tras muchos meses de incógnita y silencio sepulcral, ha aparecido en nuestros buzones el boletín nº 2 de la Japanese Anime & Manga Association, JAMA para los amigos. Con ilustraciones originales de Tanaka y Terasawa (ya veis, no fuimos los únicos... aunque sí los mejores, je, je) como portada y contraportada, este número dos disipa (al menos de momento) las dudas que nosotros (y posiblemente el resto de socios) teníamos acerca de la continuidad del club. Subsanadas muchas de las deficiencias que pre-



2 Dibujo dedicado por Masashi Tanaka a JAMA.

sentaba el primer número, parece ser que la cosa, por fin, tira (despacio, pero tira). Por cierto, aunque en este segundo boletín aparecen dos artículos bajo los títulos "Panorama" y "Osamu Tezuka", os aseguramos que no hemos tenido nada que ver. Ha sido pura y simple coincidencia, lo juro (señor Latorre, ya hablaremos).

Por de pronto, ya han organizado una exposición relacionada con el manga durante los días 8 al 13 de noviembre, en el "Centre Cívic el Coll" (ya sabemos que es un poco tarde para decirlo, pero es que el boletín nos llegó el día 12), y parece ser que en el mismo centro están organizando una biblioteca de manga. Habrá que echarle un vistazo.

Todos aquellos que queráis poneros en contacto con ellos, podéis escribir a JAMA, apdo. 36090, 08080 Barcelona... ¡y decidles que os lo hemos dicho nosotros!

OTRO MÁS SE UNE A LA FIESTA

Cuantos más seamos, más nos divertiremos... espero.

Bajo el nombre de Tsuzu (o Tsuzuku, no estoy seguro) se presenta una nueva publicación que al parecer encamina sus pasos a informar sobre el género del manga y el anime. De la mano de Krazy Comics y Camaleón Ediciones, bajo el título aparece el slogan "textos sobre manga". Su primer número, aparecido al precio de 375 pts., está dedicado monográficamente a Akira Toriyama y a sus obras, aunque hace especial incapié en sus dos series más conocidas: Dr. Slump y

Dragon Ball (hay que asegurar ventas, parece).

Con cubierta de cartulina a color, y llena de ilustraciones originales de las obras, sigue un curioso esquema de composición: se comienza a leer por la derecha, al estilo japonés, pero las páginas en sí se leen al estilo occidental, de izquierda a derecha. Sin dejar de ser un detalle original, dificulta un poco su lectura, sobre todo en las páginas dobles, pero tampoco importa demasiado. Según la respuesta de los lectores, se plantearán una periodicidad mensual (y "absorber" se escribe con dos "b").

Comienza a aparecer mucha competencia, lo cual comienza a ser preocupante, más aún con los rumores del proyecto de Forum de traducir y publicar aquí la revista francesa Animeland, no ya por su posible calidad sino por contar con el apoyo de una gran editorial, lo que les permitirá hacer cosas que nosotros no podremos.

Como fans nos alegramos, como publicación nos preocupamos. ¿Será nuestro fin? ¿O nos dará una rabieta y pasaremos al siguiente nivel de Super MangaZones?

Suerte para todos.

¿LA GUERRA DEL LODO?

No, es broma. Aunque es una noticia propia de Japón, me he tomado la libertad de incluirla aquí porque me enteré gracias a un lector. Jose Jaime Ortega Vicente, de aparición ya habitual en nuestra sección de correo, me escribía hace poco respondiendo al llamamiento que hice desde el correo del nº 6 (no del nº 5, Jaime) sobre información acerca del manga de "Record of Lodoss War". Efectivamente, después de haber conocido todo tipo de formatos desde su origen como juego de rol, pasando por novelas, juegos de ordenador y OVA, por fin aparecía como manga en Japón en septiembre, de la mano de Comp Comics. Después de haberte tomado la molestia de comunicármelo mediante tu carta, no podía menos que darte las gracias, y qué mejor lugar que éste para hacerlo (¿han valido la pena las 28 pelas del sello?). Un abrazo.

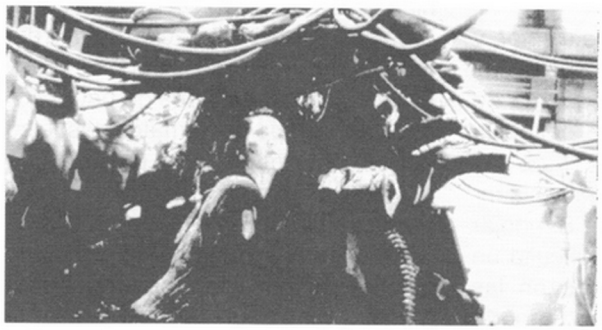
Seudónimo

TITULO	IDIOMA	MI PUNTUACIÓN
Porco Rosso	Japonés/Subt.	*****
Fist of the North Star	Inglés/Subt.	**
Lensman	Inglés/Subt.	****
Wicked City	Inglés/Subt.	***
Laputa, The Castle in the Sky	Inglés/Subt.	*****
Urotsukidoji	Inglés/Subt.	****
Megazone 23 (two three)	Japonés/Subt.	*****
Golgo 13, The Profesional	Inglés/Subt.	***
Robot Carnival	Inglés/Subt.	****
Maratón de Películas		

TETSUO II

La gran desesperanza blanca

Cuando estuvimos en Barcelona el mes pasado, supimos que se encontraba en cartelera una película conocida por bastantes aficionados al cine japonés en particular y al de ciencia-ficción en general. Se trataba de Tetsuo II, secuela del gran éxito de Sitges. Debido a la necesidad de volver a Valencia no nos fue posible acudir a verla, pero nuestra querida colaboradora Marta-Noriko, de Barcelona, se encargó del trabajo de verla y contárosla por nosotros. Ahora bien, para lo que no estábamos preparados era para escuchar que el éxito de público había sido NULO. Y la principal razón de este fracaso ha sido el ser una versión subtitulada, algo que los "fans" catalanes se negaban a sufrir. Desde luego, no se puede comparar este film con su predecesor, que despertó admiración entre los asistentes al Festival, pero jamás creí que oiría algo así acerca de las versiones subtituladas japonesas. Ahora, en la misma sala, se puede asistir al estreno en 35 mm de El Puño de la Estrella del Norte también subtitulada, y por lo visto está cosechando parecido éxito. De verdad que no lo entiendo. Así nos va.



ARGUMENTO

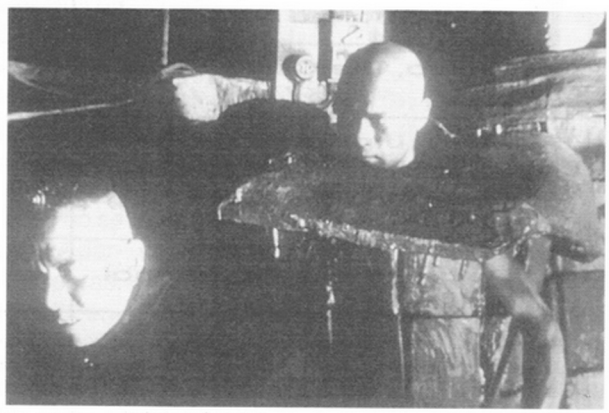
Tomoo Tamiguchi, un apacible hombre de negocios, lleva una vida normal y tranquila con su familia, compuesta por su esposa Kana y su hijo Hiromi. Esta tranquilidad se rompe cuando un grupo de hombres de gran corpulencia tropiezan con Tamiguchi y su familia, llevándose consigo a Hiromi. Utilizando como blanco a su hijo, consiguen enfurecerlo, apareciendo así la máquina que tenía en su interior y que él mismo desconocía. Una especie de cañón láser incrustado en su brazo derecho y una serie de ametralladoras que le sobresalen del pecho son las armas que Tamiguchi posee en su cuerpo, e inconscientemente, sin que pueda todavía controlarse, dispara sobre el secuestrador de su hijo. Éste se cubre con el cuerpo del niño, quedando despedazado de tal manera que es mejor no dar detalles.

A partir de estos acontecimientos, su vida cambia por completo. Cuando la máquina abandona a Tamiguchi, éste se vuelve a convertir en un hombre normal e incluso asustadizo. No comprende lo que le pasa ni lo que lleva consigo, en su interior. Su esposa Kana le teme y huye de él, pero es capturada por los *cobaya*, otro tipo de hombres con armas similares a las de Tamiguchi pero de poder inferior a éste. Uno de los cobayas más poderosos se rebela contra su creador, convirtiéndose en el máximo dirigente.

Comienza la lucha final. Tamiguchi va en busca de su mujer, y durante la persecución se manifiesta de nuevo la máquina que lleva en su interior. Su cuerpo cambia, incluso su rostro muestra un rasgo de maldad y violencia. Los dos cobayas más poderosos se le enfrentan, pero Tamiguchi es el modelo perfecto y les supera en todo. Sin embargo, antes de que pueda vencer, cae en una trampa, y en su memoria se introducen los recuerdos de su infancia olvidada: sus padres adoptivos; él y su hermano menor, que no es otro que su rival, al que ha derrotado; su padre, intentando descubrir y perfeccionar el arma ahora oculta en sus cuerpos, que le lleva a la locura de la ambición, y que finalmente

desencadena la muerte de sus padres provocada por sus armas letales, cuando él tan sólo era un niño...

Todo ésto le hace enfurecer aún más, hasta provocar una nueva mutación en su cuerpo. Ahora es un bloque de hierro, toda una máquina, y por tanto invencible. Pero aún queda algo humano en él, y al verse en semejante estado decide poner fin a su existencia. Para ello le pide ayuda a su mujer, Kana, ya que él apenas puede moverse. Pero ella todavía ve en él al que era su marido, Tomoo Tamiguchi, y decide ayudarle a conllevar su actual situación. Es entonces cuando se une con



el resto de cobayas que quedan, convirtiéndose así en una especie de tanque de metal lleno de armas. Conducido por Kana, va descendiendo por las calles de Tokio...

CONCLUSION

Los efectos especiales no son, por supuesto, los de Terminator II, aunque hubiesen ayudado bastante en la promoción de la película. El arma que sale del brazo de Tomoo es una mezcla de tubos de acero acabados en un gran cañón, y del pecho le sobresalen 4 ó 5 ametralladoras. Todo ello disparando a la vez destruye por completo lo que haya en los alrededores. Y en la mutación final del protagonista queda muy clara la idea de que la máquina acaba comiéndose el cuerpo humano, ya que éste se convierte en un bloque de acero (incluido su rostro), rodeado de cables, tubos y armas. El resultado está bien conseguido para la calidad de la película.

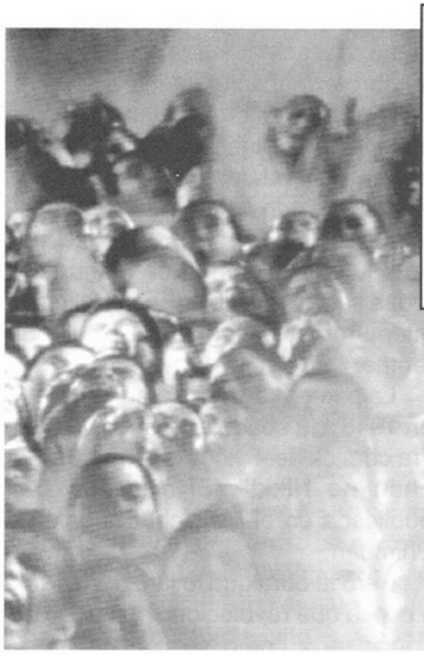
El sonido y la música, que por cierto escuché en versión original, sin sufrir por tanto cambio alguno, están bastante bien. La música se incorpora muy bien en las escenas de acción, y aunque es un poco repetitiva, es en sí digna de escuchar, y los efectos de sonido son bastante espectaculares.

En cuanto al desarrollo de la historia, os puedo asegurar que me sorprendió la rapidez con que transcurría el argumento, ya que la mayoría de las películas japonesas que he visto se desarrollan con una lentitud característica en ellas.

Aunque no se ha hecho mucha publicidad de esta película, creo que es una buena oportunidad de ver la evolución del cine de ciencia-ficción japonés desde las primeras películas de los años 50 y 60, donde dominaban los escenarios de cartón-piedra y los muñecos de goma, hasta este tipo de películas con más efectos especiales y una mejor puesta en escena, y donde el argumento tiene una cierta relación con el actual género del manga en contínua expansión en el mundo japonés. Espero que este pequeño comentario os sirva para haceros una idea de la película, a aquellos de vosotros que no la habéis visto (y sé por experiencia propia que habéis sido bastantes).

Marta-Noriko

Título:
Tetsuo II: The Body Hammer
Dirección, Guión, Fotografía, Dirección Artística y Montaje:
Shinya Tsukamoto
Productora:
Toshiba EMI
Producción Ejecutiva:
Shinya Tsukamoto e Hiroshi Koizumi
Música:
Chu Ishikawa
Efectos Especiales:
Takashi Oda, Kan Takahama y Akira Fukaya
Intérpretes:
Tomorah Taguchi, Takashi Oda, Nobu Kanaoka, Shinya Tsukamoto
Duración:
83 min.
Distribución:
Oro Films



Otras obras del autor, Shinya Tsukamoto:
Tetsuo *y* ***Hiruko the Goblin****. La primera causó sensación en Sitges, y la segunda, menos conocida, cuenta la historia de (así, por encima) un hombre cuyos conocidos comienzan a transformarse en cosas tan raras como esa araña, que él se dedica a cazar.*

MAESTROS DEL MANGA

OSAMU TEZUKA

Osamu Tezuka es sin duda el artista mas emblemático del cómic japonés. Sus obras y sus constantes han sido grabadas a fuego en la mente de casi la totalidad de los mangakas de todos los tiempos. Es casi una infamia dedicarle este pobre articulillo, pero lo hacemos con el corazón y con la esperanza de que vosotros, lectores, también podais apreciar lo excepcional de su vida y obra. Y recordad siempre que habrá muchos maestros del manga, pero Dios del Manga solo habrá uno.

Osamu Tezuka nació en Toyonaka City (Osaka), el 3 de Noviembre de 1928. Muy pronto demostró grandes aptitudes para el dibujo. Una de sus grandes aficiones desde niño era coleccionar insectos. Tezuka se dedicaba a sacar dibujos de todos ellos, con una perfección fotográfica. Su favorito era uno llamado "Osamushi", por lo que comenzó a firmar sus obras como **Tezuka Osamushi**. "Mushi" significa *insecto*, y su kanji tiene una forma muy curiosa, por lo que Tezuka le añadía unos ojos para simular una cara sonriente.

Aunque realizó estudios de medicina, llegando a doctorarse incluso, su gran pasión por los cómics le apartó de esta, y no llegó a ejercer jamás.

En el mundo de los cómics japoneses, Tezuka es conocido como "Manga no Kamisama", que significa el Dios de los cómics. Es el predecesor de los mangas tal y como los conocemos actualmente, siendo el creador de la técnica cinematográfica, la cual desarrolló en su obra "Shintakarajima" o *La nueva Isla del Tesoro*. Tezuka fue un gran fan de la animación Disney de sus primeros años y de la de los Hnos. Fleischer, de las cuales asimiló el estilo simplicista y los rasgos faciales, tales como los grandes ojos o los brazos y piernas sencillos. Pero ahora bien, si Disney era más promotor, Tezuka fue toda su vida creador. Aparte del manga, sus trabajos se dirigieron también a crear animación, empleando nuevas técnicas y procedimientos que hoy son la base de la industria de animación nipona. Los altos costes requeridos por la animación le hicieron bromear durante toda su vida. "Soy esposo del manga y esclavo de la animación", decía.

La capacidad creadora de este hombre era absolutamente asombrosa. En sus mejores tiempos llegó a hacer 300 páginas por mes. Creaba hilos argumentales y personajes con la facilidad con la que nosotros respiramos. Al final de su vida realizó más de 500 obras, por lo que nombrarlas todas sería imposible. Es por ello que intentaremos escoger las más importantes.

La primera de sus obras, realizada en 1946 a la edad de 17 años, fue una tira cómica de 4 viñetas llamada **"Machan no Nikki"** (*El diario de Ma*), publicada en el Mainichi Shugakusei Shimbun.

Pero la obra que le lanzó a la fama y con la que revolucionó el mundo del cómic tal y como se conocía hasta entonces fue **"Shintakarajima"** (*La nueva isla del tesoro*) de 1947. En esta obra de unas 200 páginas, Tezuka emplea por primera vez la técnica cinematográfica, consistente en desarrollar la acción desde distintos ángulos y utilizando varias viñetas para explicar un solo movimiento. La gente que lo leía decía tener la sensación de estar viendo una película. En una época de postguerra en la que se vivía una situación económica precaría, "Shintakarajima" vendió más de 400.000 ejemplares.

Después de ésta, Tezuka crea tres obras con temática futurista: **"Lost World"**, en 1948; **"Metropolis"**, en 1949; y **"Kitarn beki Sekai"**, en 1951. Como médico y físico, utilizaba bases reales para sus historias, lo que las hacía más creíbles.

Todas sus obras hasta el momento se habían publicado en forma de libro. Y a pesar de haber sido él el que propició la creación de las revistas de historietas, no era famoso para los lectores de este tipo de publicación, pues no había publicado ninguna obra en este formato. Pero ésto pronto cambiaría, pues Tezuka empezó a dibujar para dos publicaciones mensuales con un grandísimo éxito. En Octubre de 1950 para la publicación mensual *Manga Shonen*, su obra **"Janguru Taitei"** (*Emperador de la jungla*). La historia de *Leo*, el león blanco que protege a la jungla y a sus habitantes de los humanos hostiles. Con esta obra Tezuka pretendía mostrar una crítica de la sociedad humana, pero representada por animales. Y en abril de 1951 para la popular revista mensual *Shonen*, la más famosa de sus obras, **"Atomu Taishi"** (*Capitán Átomo*), que más tarde, en 1952, cambiaría su nombre por el de **"Tetsuwan Atom"** (*Átomo poderoso*), y que es más conocida en occidente por su nombre en inglés: "**Astro Boy**". Las historias de este personaje se prolongarían hasta 1968 (69 volúmenes), y cuentan las aventuras de Atom, un robot con aspecto de niño que tiene superpoderes, y con la cualidad de poseer emociones humanas (reir, llorar, etc...). Él lucha por la paz de la humanidad, a la cual ama. Es de remarcar que se considera a *Tetsuwan Atom* como el manga de Ciencia-Ficción más famoso de todos los tiempos. Este personaje posteriormente se convertiría en el protagonista de la primera serie televisiva japonesa de animación. Pero antes de pasar a ello, nombraremos otras de sus producciones en papel, que nos muestran la cantidad de temáticas que tocó a lo largo de su obra.

"Baku no Son Goku" (*La leyenda del rey mono*), de 1952 a 1959, está basado en la mitología china, y nos cuenta la leyenda del Rey mono Son-Gokuh, influencia directa sobre la cual también se basa en sus orígenes *Dragon Ball* de *Akira Toriyama*.

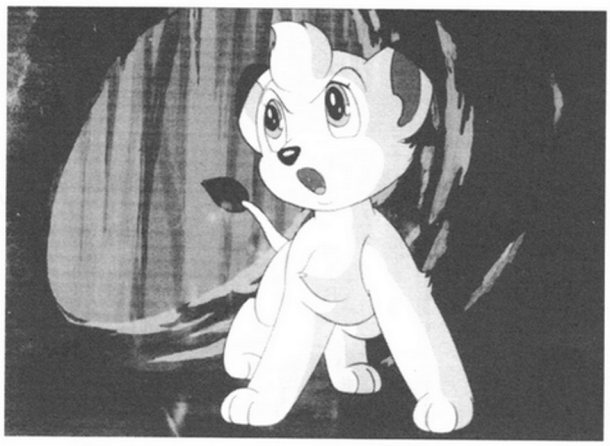
"Ribon no Kishi" (*Princesa caballero*), de 1953, está considerada como

el primer Shojo manga (cómics para chicas). Se situaría en la Europa medieval, y cuenta la historia de Zafiro, una chica que, por un fallo de un ángel, tiene dos corazones, uno de chica y otro de chico. Así, ella cree que es un chico, y se comporta y viste como tal, aunque es en realidad una bellísima chica. Pero el ángel es enviado a desfacer el entuerto, y gracias a él conoce a un apuesto príncipe, con el que comienza a verse con una peluca rubia. Éste es uno de los más interesantes mangas de Tezuka, y probablemente la inspiración de *Rumiko Takahashi* cuando creó su comic "Ranma 1/2". Es conocida en España por su versión televisiva como "*Chopi y la princesa*", emitida por Antena3 y por Tele5.

"Beeko Chan", de 1956, trata el mundo de los insectos, más concretamente el de las abejas.

"Dororo", de 1967, es la aventura de un niño ninja que viaja por todo el país con un chico más mayor llamado Aniki, el cual es un maestro con la espada. El cuerpo de Aniki es casi todo postizo. Sus brazos y piernas son vainas que ocultan espadas. Su nariz es extraíble y no es otra cosa que un potente explosivo. Dororo, por su parte, tiene una fuerza y rapidez casi sobrehumanas.

"Hi no tori" (*Fénix*), de 1967 a 1988, una historia de karma y reencarnación, y **"Buddha"** (*Buda*), de 1972 a 1983, es una biografía sobre la vida de Buda. El primero ha sido recopilado en doce volúmenes, y el segundo es el más largo realizado por Tezuka, con más de 4.000 páginas. Estos tra-



bajos se caracterizan por el humanismo y el respeto por la vida.

"Adolf ni Tsugu", es la historia de dos muchachos llamados Adolf, nacidos en Japón después de la segunda guerra mundial (uno mitad japonés y mitad alemán, y el otro judío alemán), cuyos destinos están conectados a Adolf Hitler. Con esta obra Tezuka ganó el ***Kodansha Manga Award*** en 1986.

"Ludwig B.", de 1987, trata la vida de Beethoven en su niñez. También de 1987 es **"Black Jack"**, obra que cuenta la historia de un médico renegado, que es requerido para las intervenciones quirúrgicas más delicadas y comprometedoras, tales como cambios de personalidad, etc... Este dios del manga no dejó de trabajar hasta el fin de sus dias.

Además del manga, Tezuka experimentó en otros campos como la publicidad, el dibujo artístico y la animación. Y es en éste último, como ya hemos comentado al principio, donde también destacó en gran manera.

Empezó en la animación colaborando con ***Toei Doga***, donde uno de sus principales trabajos fue la realización en versión animada de la leyenda del rey mono, y más concretamente de un pasaje de la misma, **"Saiyu Ku"** (*Peregrinación hacia Occidente*). Basándose en su propio manga de 1952, Tezuka codirigió esta película junto a *Taiji Yabushita* en 1961.

Tras unos años de colaboración, en 1962 funda su propia compañía de animacion, ***Mushi Productions***, para poder tener libertad para llevar a la pantalla sus propias obras. Y así, en Enero de 1963 es emitido en televisión el primer episodio de **"Tetsuwan Atom"**, la primera serie de animación japonesa. Esta serie llegó a tener 196 episodios en blanco y negro (la televisión en color no existía todavía; al menos a nivel de difusión generalizada), con una duración de casi cuatro años, hasta finales de 1966. La cadena de televisión *NBC* adquirió los derechos de emisión para Estados Unidos, presentándola con el título de **"Astro Boy"**, y el éxito fue increíble. Ya en 1980 volverían a hacerse nuevos episodios, pero en color. Sin embargo, no alcanzaron el éxito del original.

Dos años después de la aparición de *Astro Boy*, Tezuka realiza junto a la cadena NBC la adaptación de **"Janguru Taitei"** (*Emperador de la jungla*), uno de sus proyectos más queridos. Ésta fue la primera serie de animación en color que se emitió en la TV japonesa. Sin embargo, esta serie de 52 episodios no resultó como el quería, pues debido a exigencias de la NBC, el personaje sufrió un tratamiento diferente. Mientras Tezuka pretendía ir evolucionando al personaje a lo largo de la serie (desde un cachorro a un león adulto), la NBC exigió que durante toda la serie fuese un cachorro, pues así los niños podrían identificarse con el personaje. Una vez terminada, Tezuka presentaría en solitario una secuela de 26 episodios llamada **"Susume Leo"**, donde el personaje aparece por fin como adulto.

En 1967, Tezuka cambia de aires y vuelve a retomar la leyenda del rey mono para hacer una serie televisiva de 39 capitulos llamada **"The monkey"**, basada en la famosa leyenda china del *Rey Mono SonGokuh*.

A partir de aquí, Tezuka divagó un tanto en la animación. El éxito no le acompañaba. Muchos de sus trabajos de animación no fueron nada comerciales. Frecuentemente perdía con la animación el dinero que ganaba con el manga. Y así, en 1973, debido a la competencia con otros estudios de animación, **Mushi Productions** fue a la quiebra. Años mas tarde Tezuka crearía un nuevo estudio llamado **Tezuka Productions**. Este estudio no pudo competir de nuevo con las grandes productoras.

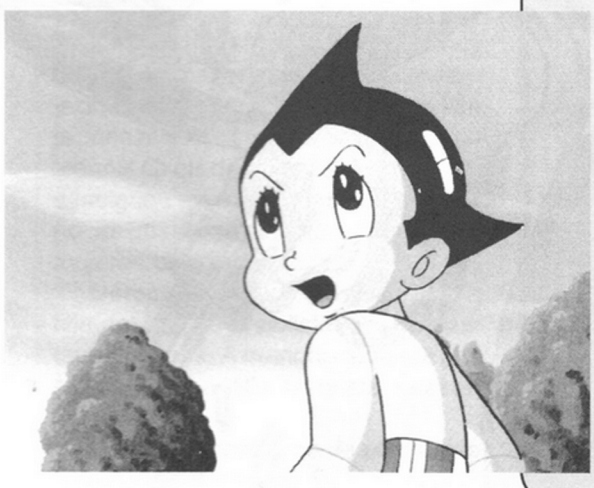
Osamu Tezuka siguió trabajando, dibujando manga y creando nuevas

animaciones, hasta que murió de un cáncer de estómago el 9 de Febrero de 1989, a la temprana edad de 60 años.

El legado de Tezuka es digno de ser considerado con detenimiento. Tezuka es el creador del manga, con las características inherentes a él que hoy nos fascinan a todos. Es, además, el hombre que creó las bases de la animación limitada, sobre las cuales trabajan hoy en día todos los estudios de animación comercial de Japón. En sus obras se aprecia un gran respeto por la vida y por la paz. Fue un hombre que no deseó otra cosa que transmitir felicidad y entretenimiento con su trabajo. Y vaya si lo consiguió. Tezuka fue un genio; como genio vivió y murió. Tan sólo esperamos que por allá arriba gusten tanto sus obras como han gustado aquí abajo.

Larga memoria al Dios del Manga, Osamu Tezuka.

Alejandro Maicas
y
Luis Alís



"Advertencia a los lectores: algunos de los trabajos de Tezuka contienen varias ilustraciones de extranjeros, incluyendo a africanos negros y a asiáticos. Algunas de esas ilustraciones describen ciertos países en una etapa de gran subdesarrollo, o exageran los tiempos pasados. Hay una gran diferencia entre esos dibujos y la situación actual. Recientemente, tales métodos de ilustración han sido señalados como discriminatorios hacia los negros y determinados extranjeros. Mientras estas personas encuentren estos dibujos ofensivos e insultantes, debemos escuchar su voz seriamente."

Este es un extracto del texto que los editores de las obras de Tezuka incluyen en las mismas al publicarlas. Es el compromiso que han adoptado ante la presión de ASRAB (Stop Racism Against Blacks -Detened el racismo contra los negros) y otras asociaciones antidiscriminatorias.

El estilo de Osamu Tezuka, tan influido por las tempranas animaciones Disney, hereda por desgracia los mismos tics racistas que plagaban los primeros comics y dibujos animados norteamericanos. Negros reducidos a un manchurrón simiesco de labios tremendos, ojos saltones, aros en las orejas y taparrabos. Eso cuando se trata de dar una visión simpática, porque luego tenemos otros tópicos más morbosos: los negros como asesinos, caníbales, bestias sexuales o esclavos serviles. Estos tópicos aparecen en las obras más destacadas de Tezuka, no son algo relegable a los rincones más laterales de su producción.

ASRAB se fundó hace cinco años, y comenzó sus actividades presionando a las corporaciones japonesas para que retirasen sus juguetes y logotipos basados en imágenes racistas. ASRAB se encontró entonces con que la industria japonesa del Manga suponía una difusión de los mismos vicios en una escala considerablemente mayor, dada el tremendo alcance del medio entre la población japonesa. Esta sociedad se dio cuenta, además, que algunas de las peores imágenes racistas eran las incluidas en las obras más conocidas del Dios del Manga.

Esto supone cierto shock para el admirador de Tezuka. Este autor posee un aura de humanismo e ilustración que choca frontalmente con estos estereotipos. Se podría alegar como disculpa el hecho de que describir a los negros con ese dudoso sentido del humor era un recurso típico de la época, y que otros grandes artistas han caído en el mismo defecto (no hay más que ver las tiras de Windsor McKay, por ejemplo). Sin embargo, la excusa no es lo bastante sólida. Osamu Tezuka fue confrontado con el daño que sus obras hacían: en el 65, los ejecutivos de la NBC americana le pidieron que modificase sus dibujos comercializados en los EE.UU. para eliminar sus elementos ofensivos. Así lo hizo, pero en Japón siguió con la práctica de ridiculizar la raza negra, a pesar de saber lo que implicaba. Su propia parodia de la cuestión, en la que muestra los términos de la cuestión en una forma demagógica, es la que más flaco favor le hace. Demuestra que no tiene la valentía de abandonar un recurso dramático aún sabiendo que es un recurso perverso.

Las opciones son tres: censurar su obra, eliminando de sus trabajos las imágenes ofensivas, que es lo que ASRAB exige, y que supone violentar el patrimonio de la obra del autor; no hacer nada, que es lo que a las editoriales japonesas les gustaría; y, finalmente, acompañar su obra de un panfleto que muestre a la luz la cuestión, que es lo que finalmente se ha hecho. Probablemente es la opción más razonable. La primera podría significar el comienzo de un camino expurgatorio que empezaría por Tezuka y terminaría vete a saber donde, pues no son pocos precisamente los autores de toda época que han cometido excesos de este estilo en sus obras, y la tercera es simplemente un insulto a la inteligencia y una irresponsable insensatez.

Nadie es perfecto. Ni siquiera Dios.

Juan Gómez Martín

CITY HUNTER

Una de las mejores series que se han podido ver en los últimos tiempos por nuestros lares ha sido la protagonizada por nuestro querido "Coque" Saeba. Si bien no pudimos verla en su totalidad debido a la censura a la que tan acostumbrados nos tienen ya las cadenas televisivas privadas de este país, algo podemos deciros sobre ella. Así que, aunque este caso no nos lo ha propuesto ninguna chica guapa, haremos un esfuerzo y lo aceptaremos.

Hola amigos, un mes más nos ponemos en contacto con vosotros, y esta vez para hablar de un manga excelente: **City Hunter**, conocido aquí como *"El Cazador"*.

Su autor, **Tsukasa Hojo**, nació el 5 de marzo de 1959 en la isla de **Kiushu**, una pequeña isla al sur del Japón. Hojo empezó su carrera como mangaka en 1978, publicando en el **Shonen Jump** mangas de poca duración, hasta que en 1981 creó la obra que le llevaría a la fama, **Cat's Eye**, recopilada por Shueisha en el año 1984 en 18 tomos. En ella se muestran bastantes elementos de City Hunter: peligro, acción, chicas bonitas, y mucho humor.

El argumento es el siguiente: Tres hermanas, **Ay**, **Rui** e **Hitomi**, trabajan por el día en un bar llamado precisamente **Cat's Eye**, y por la noche son un trío de ladronas que roban valiosas obras de arte, para conocer los pasos que siguió su abuelo, y así saber su paradero. A causa de estos robos, alguien contrata a un detective privado para atraparlas, **Toshio**, nuestro protagonista, un magnífico detective que precisamente es el novio de Hitomi, y el cual no sospecha nada de ella ni de sus hermanas.

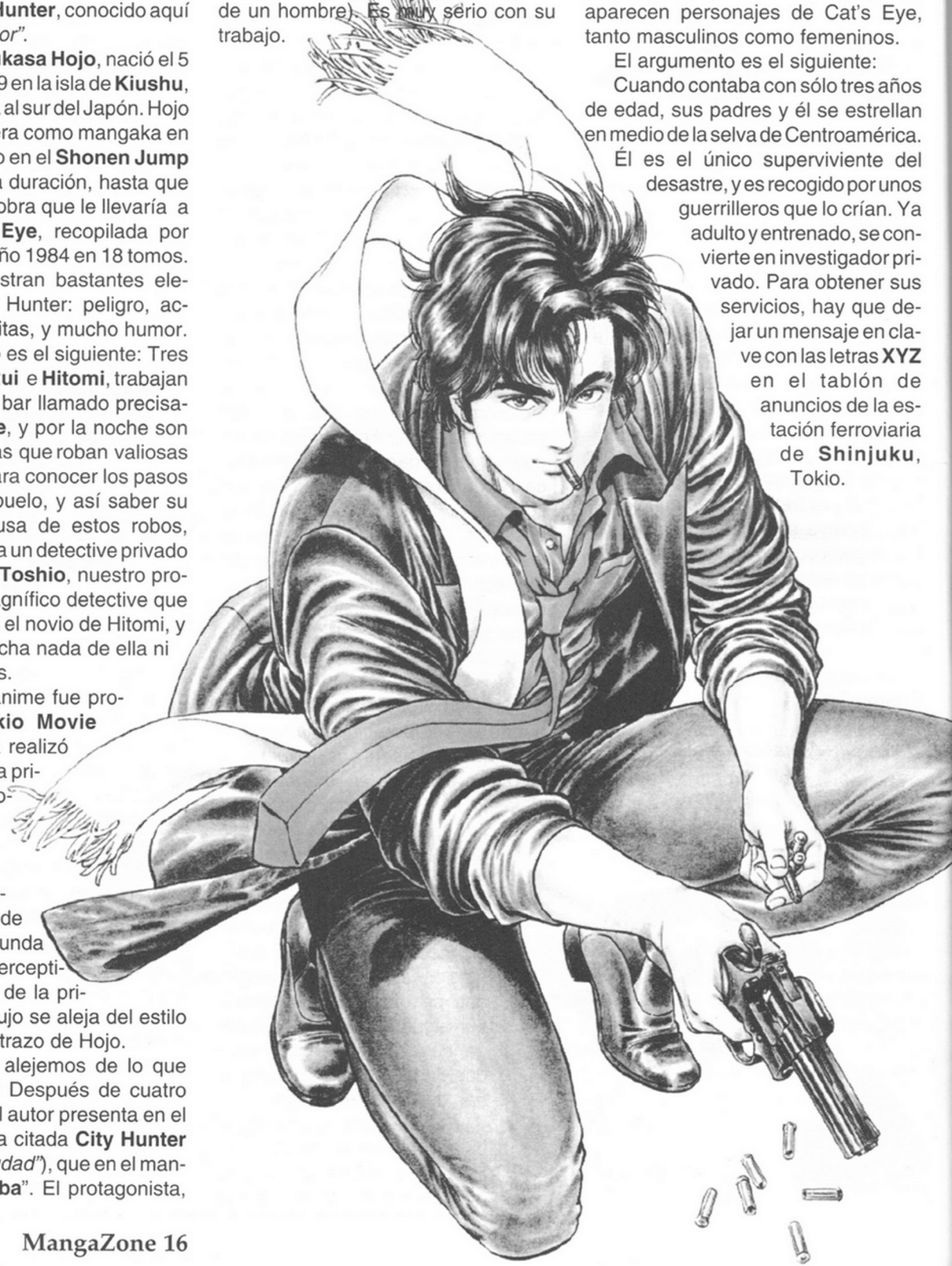
La serie de anime fue producida por **Tokio Movie Shinsha**, que la realizó en dos etapas. La primera, de 39 episodios, fue lanzada en julio del 1983, y la segunda, de 37 episodios, en octubre de 1984. En la segunda es fácilmente perceptible, a diferencia de la primera, que el dibujo se aleja del estilo del manga y del trazo de Hojo.

Pero no nos alejemos de lo que vamos a hablar. Después de cuatro años, en 1985, el autor presenta en el **Shonen Jump** la citada **City Hunter** (*"Cazador de Ciudad"*), que en el manga es "**Ryô Saeba**". El protagonista, un "Sherlock Holmes" japonés, sólo acepta casos de mujeres (aunque, raras veces, transige y acepta un caso de un hombre). Es muy serio con su trabajo.

Hojo practica, como **Toriyama** o como **Otomo**, el *Cross-Over* (cruce de personajes), ya que en City Hunter aparecen personajes de Cat's Eye, tanto masculinos como femeninos.

El argumento es el siguiente:

Cuando contaba con sólo tres años de edad, sus padres y él se estrellan en medio de la selva de Centroamérica. Él es el único superviviente del desastre, y es recogido por unos guerrilleros que lo crían. Ya adulto y entrenado, se convierte en investigador privado. Para obtener sus servicios, hay que dejar un mensaje en clave con las letras **XYZ** en el tablón de anuncios de la estación ferroviaria de **Shinjuku**, Tokio.



Cat's Eye

Nuestro protagonista tiene en el anime 26 años. Aunque no lo parezca, no se separa de sus tres compañeros: su Colt Python 357 magnum, un arma muy peligrosa que puede llegar a atravesar a una persona, su Mini coupé rojo, un pequeño coche que esconde alguna que otra sorpresa, y por último su secretaria **Kaori Makimura** (*Julia*), hermanastra de **Hediyuki Makimura**, ex-compañero de Ryô, cuyo padre, policía, adoptó cuando su verdadero padre, un delincuente, fue asesinado. Aparte, hay muchos personajes:

Hediyuki: Tenía que revelárselo todo a Kaori, pero en la víspera del cumpleaños de ella, cuando iba a cumplir los 20, hideyuki murió misteriosamente, y el único que conoce el secreto es Ryô, pero aún no ha podido revelárselo.

Kaori: Una chica dulce pero muy celosa, su mayor afición es estamparle una maza (de 1 a 1000 toneladas) en la cabeza a Ryô cuando enloquece por alguna chica de la serie. También le consigue casos a Ryô, cosa que a él no lo gusta porque no suele haber mujeres de por medio.

Detective Saeko Nogami: Es la hija del jefe de la policía local, y bastante mimada. A menudo requiere sus servicios, y a ella le gusta nuestro héroe.

Leila: Descendiente de un clan de ladrones, hermana menor de Saeko Nogami, así como Kasumi Aso, también se lo intentará ligar.

Mamath: Un buen maestro en los disfraces, no se separa de su compañero, su pistola de cohetes.

El manga concluyó en 1991 y contaba con 59 tomos. Su versión en anime fue producida por **Sunrise**, y también, al igual que Cat's Eye, está dividida en varias etapas. La primera de ellas está constituida por 52 episodios, y concluyó en abril de 1987. La segunda tenía 62 episodios, y finalizo en el año 1988, así como otras de tan sólo 13 episodios cada una, en 1990 y 1991.

Su última obra ha sido "**Family Plot**", un drama que tiene como protagonista a una familia muy unida formada por un matrimonio y su único hijo.

Hojo también ha producido dos OVAs, y un largometraje de imagen real, encarnando al protagonista el actor **Jakie Chan**. Aparte de todo esto, Manga Films, bajo el sello Anime Video, va a lanzar películas formadas por capítulos de la serie en castellano, que pronto estarán a la venta.

THE CAPTAIN D
Y
EL ELFO OSCURO

D.S.P. Design

Estudio de Diseño Gráfico

Introducción de Textos, Composición de
Folletos, Catálogos y Publicaciones
Publicidad, Fotocomposición, Impresión

Hardware & Software

Ordenadores, Periféricos, TPVs
Consumibles, Progamación a medida
Contratos de Mantenimiento

La mejor relación entre Precio, Calidad y Servicio

C/ Cervantes, 26 Pta. 4 Tel. y Fax (96) 394.25.05
Valencia 46007

Staff

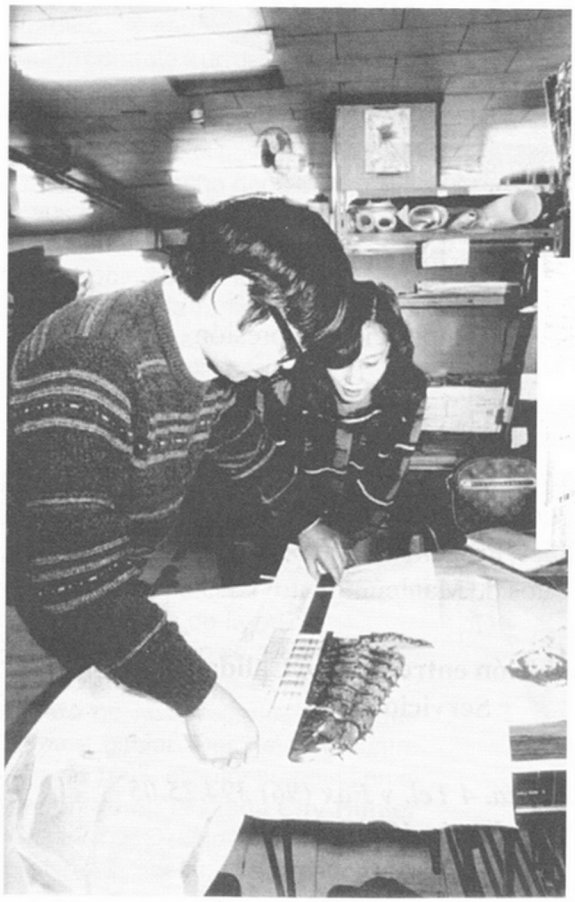
...¿Staff? ¿Y qué es eso?

Muchos de nosotros, aficionados al manga y al anime, sabemos poco o muy poco sobre el proceso de realización de las series y películas que tanto veneramos. Alguna gente, detractora del anime, fomenta esta ignorancia y la aprovecha haciendo correr bulos muy desagradables. Para intentar paliar un tanto esta desinformación, aquí tenéis un brevísimo compendio de lo que és el proceso de creación de un dibujo animado japonés.

Primero de todo, para hacer una película o serie, se necesita una cantidad ingente de dinero. Aquí aparecen las productoras. Aunque pueden ser productoras tan sólo de Anime, no son compañías de animación en sí, sino una especie de mecenas que hacen que el proyecto pueda ser realizable. En general, suelen ser de tres tipos: las gigantescas compañías de juguetes, como Bandai o Takara, que utilizan los derechos para comercializar las efigies de los personajes en todas las formas imaginables; las cadenas televisivas, como Fuji TV, productora de la serie Dragon Ball Z, o NHK, productora de Fushigi no Umi no Nadia (*El misterio de la piedra azul* en Tele5); y otro tipo de compañias, como KSS o Nihon Soft System, más grandes, que sólo financian el proyecto y recogen después los beneficios, que suelen superar con creces las inversiones.

Cuando se pasa de las productoras a las empresas animadoras, es cuando empiezan a aparecer nombres conocidos: Toei, Tatsunoko, Tokyo Movie Shinsha (TMS), Kitty Film, Tsuchida Pro, Toho, etc...Y dentro de las compañías, nombres famosos como Miyazaki, Tetsuro Amino, Minoru Okazaki, Akemi Takada... normalmente suelen ser free-lancers, pero su trabajo frecuentemente se centra en una sola compañía. El trabajo que cada uno realiza es muy distinto.

El director: El director de una producción animada comparte muchas de las tareas atribuibles a un director de cine convencional, pero su trabajo es también diferente en muchos aspectos. La diferencia más evidente es que el director de animación no trabaja con un cast de actores reales. Los actores están todos en cels y en hojas de papel. El director trabaja en el estudio de grabación, controlando los diálogos entre los personajes, el trabajo de los actores de doblaje y tal vez algo de la grabación musical.



Los directores son responsables de la ejecución de la historia, así que deben trabajar intimamente con el departamento de historia, controlando la misma y el desarrollo de los personajes, esbozando poco a poco la composición, desarrollo y desenlace de la historia. El director elabora un gran "plano" del film llamado "Bar Sheet" u Hoja de barras. Este esquema es parecido a la hoja de cuentas de un contable, con columnas específicas para la acción, el diálogo, las direcciones de la cámara, los efectos de sonido y la música.

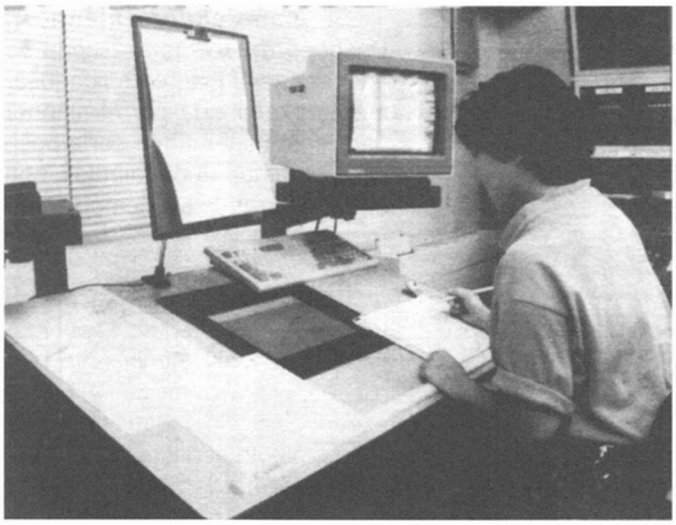
Una escena en un film de acción real frecuentemente se rueda desde diversos ángulos y distancias con una media de un minuto aprovechable de cada diez filmados. Así, el film puede ser editado para proporcionar las mejores tomas que describan la acción.

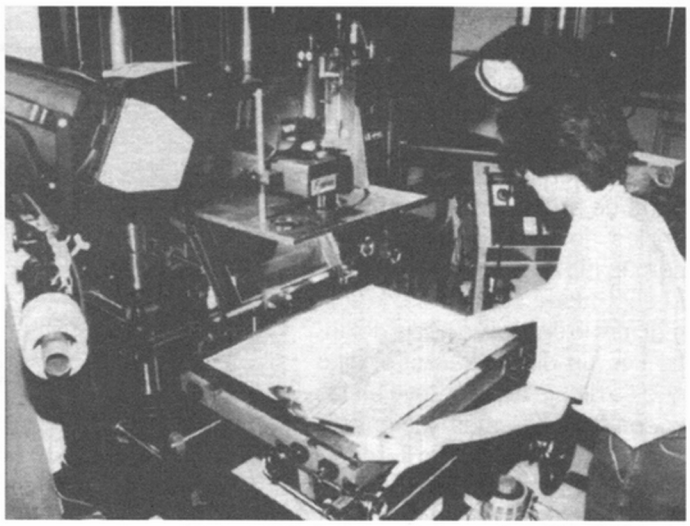
En animación, la producción de una escena es una labor intensa. La acción desechada se reduce al mínimo por razones obvias. La Hoja de Barras sirve como pre-planning para la película, para asegurar que cuando una toma se anima, no necesitará ser editada o cortada, malgastando así el trabajo del animador.

Después de que el film ha sido planeado, el director trabaja con los artistas de storyboard y layout, y finalmente, comienza a asignar trabajo a los animadores. Cuando la animación de una escena se planea, se dibuja a lápiz. La animación resultante, que queda en papel, es entonces filmada en lo que se llama un "test de lápiz". Cualquier problema que pueda aparecer será resuelto, redibujado y comprobado antes de que se comience a transferir trabajo a los cels.

El director supervisa el pintado de fondos (background) y, para terminar, aprueba la fotografía final.

El director asistente: Básicamente, el director asistente "recuerda" las





decisiones del director, escribe las "hojas de exposición", que son básicamente listas foto a foto de qué acción ocurre en una escena en particular, incluyendo las instrucciones de cámara. Es una especie de Hoja de Barras reducida. El director asistente intenta también ahorrar algo de papeleo al director.

El escritor: La mayoría del anime es adaptado de famosos mangas. A veces, el escritor del manga puede ser también el escritor de la producción animada. Sea como sea, escribir para un manga y escribir para un film es ligeramente diferente, así que deben hacerse ciertas modificaciones, para poder incluir una historia de varios cientos y hasta miles de páginas en dos horas o menos. El escritor escribe la historia, crea nuevos personajes, y trabaja con el director y el artista de storyboard. El escritor debe estar preparado para hacer revisiones en la historia si hay algún problema.

El artista de Storyboard: Después de que la historia se ha escrito, la acción debe ser visualizada en términos gráficos. El artista de Storyboard trabaja con el departamento de historia, dibujando bocetos e Image Boards: los image boards son las ilustraciones que podemos encontrar en los libros de anime del tipo *"El arte de ...".* A menudo, estos bocetos y dibujos contienen escenas y diseños que nunca aparecieron en el resultado final.

Tras esta etapa de conceptualización, el artista elaborará el storyboard propiamente dicho. El storyboard es una ilustración escena a escena de todo el film, casi como un cómic. Los storyboards, en un principio sólo utilizados para el cine de animación, son ahora utilizados también en películas de imagen real, para ayudar a comunicar a la cámara la composición final de la toma.

El diseñador de personajes: El diseñador de personajes diseña personajes para la animación, lo cual a veces no es tan simple como parece. Un buen diseño se presta a la animación, lo que significa que está simplificado en formas y estructuras que el animador pueda facilmente visualizar, asimilar y animar.

Muchos diseñadores de personajes japoneses tienen su propio estilo. Ya que muchos films son basados en manga, el diseñador trabaja con los dibujos del manga convirtiéndolos en "animables", y esperando no alterar mucho el trabajo del artista original del manga. Se suele dibujar una hoja modelo que contenga al menos vista frontal, de perfil y de tres cuartos de un personaje, y algunas poses y expresiones variadas. Puede ser que el diseñador de personajes se expanda a diseñador de vestuario, de escenarios y de elementos mecánicos. Algunas películas como *Wings of Honneamise*, contienen diseño para prácticamente todo en el film.

El artista de Layout: El artista de layout debe tener conocimentos de vestimentas, arquitectura, paisajes, perspectiva y composición, así como estar familiarizado con las necesidades técnicas del animador y operador de cámara. Esta persona diseñará la composición de la escena en cada parte del film. Trabajará normalmente en colaboración con el artista de fondos o background.

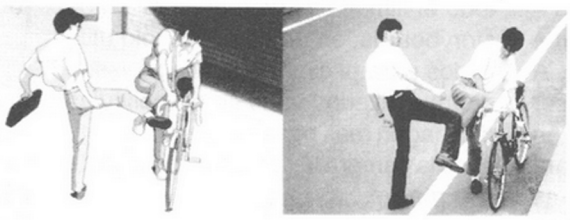
El animador: Cuando todo se ha decidido y establecido, el animador es el que hace que todo se mueva. La animación se consigue cogiendo un dibujo de un personaje, superponiendo otro papel encima y dibujando el mismo personaje de nuevo, sólo cambiando ligeramente la posición o la expresión. La mesa de dibujo del animador tiene una luz dentro para alumbrar los dibujos por la parte posterior y

así poder ver dos o tres dibujos a la vez y controlar mejor el proceso. Todas las hojas de papel deben estar bien superpuestas la una con la otra, para lo que llevan unos agujeros troquelados en la parte de arriba, en la de abajo o en las dos, como hojas de un carpesano escolar. En contra de lo que pueda suponerse, la animación no se realiza hacia delante, con un dibujo tras otro, sino que se dibuja al personaje en las poses más extremas y la animación se va realizando introduciendo dibujos entre las posiciones principales para completar el movimiento. El número de dibujos entre las poses principales determinarán si la animación será suave o brusca.

La mayoría de las películas son filmadas a 24 dibujos por segundo, y gracias a ciertas limitaciones del ojo humano, mucha animación se resuelve filmando cada dibujo dos veces (esto es lo que se suele llamar "shooting on two's", algo así como filmar doble). Filmar cada dibujo dos veces significa que sólo son necesarios 12 dibujos por segundo. Hay además técnicas para reducir el número de dibujos necesarios, como mantener un clímax escénico en una misma posición (una especie de pausa dramática), o hacer panorámicas en los backgrounds moviéndolos lentamente bajo la cámara, o haciendo zooms variados. Otro famoso truco para reducir el trabajo de animación es crear ciclos: un pequeño número de dibujos que representan una acción repetitiva, como correr, andar o saltar arriba y abajo, etc. Por ejemplo, para describir una carrera, se filman los cinco o seis dibujos de todo el movimiento de las piernas, y cuando están todos, se comienza de nuevo por el primero, creando un ciclo. Al encadenarlo todo, se ve al personaje perfectamente corriendo.

Se requiere algún conocimiento de teoría de actuación si el animador desea que sus personajes actúen más o menos de manera creíble. Es típico que los animadores tengan en su mesa un espejo con el que actuar el papel de su personaje. Y finalmente, el animador debe tener total conocimiento de cómo trabaja el cámara y capacidad para elaborar instrucciones de cámara que sean comprensibles.

El animador asistente y el inbetweener: El animador sólo suele animar las poses principales de una secuencia, y después se lo pasa al animador asistente, que añade algunos dibujos más, y entonces se lo pasa al inbetweener (algo así como el *intermediador*); éste sólo ha de hacer unos pocos dibujos, que tampoco pueden hacer mucho daño. Realmente, muchos animadores no dibujan a sus personajes muy bien que digamos, pero cuando todo se pone en movimiento, no se nota mucho, especialmente después de eliminar los dibujos realmente malos.



Mucha de la animación japonesa es enviada a Korea para el inbetweening, donde el trabajo es sin duda alguna mucho más barato. Muchos animadores comienzan como inbetweeners, después se convierten en asistentes, más tarde en animadores, y despues quizás en directores de animación o directores globales.

El planificador (planner): Después de que una escena se anima y se limpia, es cuidadosamente examinada por el planner para determinar cómo sería posible combinar unos dibujos con otros, ahorrando así tiempo, dinero, etc.

El artista de background: Estos artistas vienen frecuentemente con un conocimiento amplio en pintura clásica, y tienen experiencia con colores de agua, acuarelas, óleos, acrílicos, etc.

Generalmente, la mayoría de los backgrounds de Anime se pintan con acrílicos, que tienen las propiedades del óleo pero se secan mucho antes.

El entintador y el coloreador de cels: Despues de que los tests de lápiz se aprueban, la animación debe ser transferida a los cels. Antiguamente se hacía a mano: actualmente se hace una xeroxación (fotocopia) del lápiz en el cel, tras lo cual los colores deben ser añadidos a mano. Los cels son coloreados con una pintura acrílica especial llamada "cel vinyl". Ésta se añade por la parte posterior; así, cuando el cel se filma por delante, los colores son puros y uniformes. Después de ser coloreados, un revisor de fallos repasa los cels. Los que son aprobados son entonces filmados.

Quedarían aún los trabajos de post-producción, incluyendo la edición, combinar la banda sonora, añadir efectos ópticos y fotográficos, efectos especiales, los sonidos...

La cantidad de trabajo y dinero que requiere una producción animada es ciertamente increíble, y es sólo desde hace poco que las grandes super-producciones con miles de dólares en efectos especiales superaron en coste a las películas de animación. Ésta es sólo una ínfima lista de los elementos más importantes en la producción de un film o serie. Sólo esperamos que esta guía haya ayudado a alguien a saber más sobre el trabajo de todos estos geniales creadores.

Luis Alís
Basado en un artículo de John Williams aparecido en la revista *V.Max*

Club de Fans
Kimagure Orange Road

Ureshi!! El club de Kimagure vuelve a estar con vosotros un mes más. Este mes un poco diferente al anterior, ya que no tendremos traducción de canciones, a estas alturas todavía no sé si os ha gustado o no, y teniendo en cuenta lo que cuesta traducir una canción, esperaré a ver qué os han parecido antes de continuar traduciendo. En su lugar pondré unas fichas a modo de entrevistas de los personajes de la serie. Estas "entrevistas" están sacadas del tomo número 1 de la serie. Este primer tomo difiere un poco con la serie de animacion; empieza igual, no os preocupéis, pero por ejemplo la escena final del primer capítulo, donde **Madoka san** vence a los pandilleros que querían ajustar cuentas con **Hikaru chan**, es totalmente diferente, de hecho no sale ningún pandillero (pero la bofetada se la lleva **Kyosuke** de todas formas). La verdad es que la calidad del manga con respecto a la serie de animacion es bastante mala, pero el señor **Matsumoto** ha mejorado bastante su estilo en su siguiente serie: **"Sesame Street"** (nada que ver con "Barrio Sésamo"). En este manga el dibujo es mucho más estilizado y la historia sigue siendo muy buena. ¿Que por qué os cuento esto? Pues porque en la página siguiente hay un pequeño reportaje sobre esta obra y había que decir algo de introducción. Es el club de Kimagure, pero también lo es de **Matsumoto san** y de todos los que han intervenido en hacer la mejor serie de animación de todos los tiempos (el que no piense igual queda expulsado a perpetuidad del club). Por eso, por aquí aparecerán todos (o casi todos) los que tengan algo que ver con Kimagure, gente como **Akemi Takada**, que hizo el diseño de personajes y convirtió un dibujo en blanco y negro en un arcoiris de color, y así consiguió que todos nos quedáramos embobados mirando a la bella heroína de nuestra serie mientras le daba la vigésimo sexta bofetada a Kyosuke. También saldrá algo sobre **Hiromi Kato**, **Kanako Wada** y otros, que han puesto la voz y han cantado las canciones de la serie.

Me parece que me estoy extendiendo mucho, así que paso ya a narraros el episodio piloto de **Okinawa**.

El episodio comienza con el **ABCB** donde se encuentran **Madoka**, **Kyosuke** y **Kazuya** (Fernando), que discuten porque Kazuya quiere ir de vacaciones a Okinawa y Kyosuke no. En ese momento entra Hikaru por la puerta y Kazuya va corriendo a decirle que Kyosuke quiere ir con ella de vacaciones a Okinawa. Por supuesto la alegría de Hikaru es inmensa: Kyosuke se quiere ir de vacaciones con ella. Mientras abraza a su "senpai" le pregunta a Madoka si quiere ir con ellos. Tras pensárselo un momento, acepta. Todos están contentos, el que más o el que menos ha conseguido sus objetivos. El único que duda en el avión es Kyosuke, que no sabe cómo **Yusaku** (Roberto) ha conseguido enterarse de que se iban a Okinawa.

Así empiezan sus vacaciones en Okinawa. Antes de continuar la narración me gustaría decir que este episodio, por ser piloto, es distinto a los otros. Las voces y el dibujo son distintos a los de la serie: las voces no son las mismas y el dibujo (ésto me parece normal en un episodio piloto), es mejor que el habitual. La música de comienzo y final es distinta a la que acompaña a la serie y a los OVAs. Incluso los personajes son ligeramente distintos a los habituales en cuanto a carácter, o eso me ha parecido a mi.

Ya en Okinawa, se dedican a hacer surf a vela. Madoka y Hikaru, como es normal, lo hacen como si toda la vida la hubieran dedicado a eso, mientras que Kyosuke y Yusaku sólo pueden estar subidos en las tablas, eso sí, sin moverse del sitio. Todavía no se han caído, cosa que Kazuya remedia rápidamente al pasar junto a ellos con una moto acuática. Hikaru corre a ver si Kyosuke se ha hecho daño, y de paso para ayudarlo a hacer surf. Con la ayuda de Hikaru, Kyosuke parece que progresa, aunque una rápida mirada a Madoka le convence de que no debería progresar tanto. Yusaku, que estaba siendo ayudado por Madoka, es abandonado por ésta "extrañamente" y se ve empujado por el aire hacia el mar. Tras los primeros segundos de pánico, se da cuenta de que aquello no está tan mal y empieza a pasárselo bien. Tras unos segundos de alegría, se da cuenta de que ir a 258 nudos no debe ser bueno para la salud.

Después de este incidente, Kyosuke va en busca de Madoka y la encuentra en un puesto de recuerdos. Empiezan a hablar y, aunque Madoka está enfadada con él, pronto se le quita el enfado y se marchan juntos mientras son observados por Yusaku, que opina que no se puede quedar con las dos, que no es justo y que tiene que arreglarlo. Por la noche, Kazuya le pregunta a Madoka qué va a hacer, y ésta le dice que va a ducharse y que si quiere ducharse con ella (conozco tomates menos rojos que Kazuya en ese momento). Madoka se ríe y le dice que era broma, después se va a ducharse. En ese momento aparece Yusaku, que le pregunta a Kazuya si le ayuda a meter en líos a Kyosuke; tras explicarle el plan, Kazuya imagina el resultado (las escenas que imagina son en plan superdeformeds, con todos los personajes pequeñitos): primero le dirá a Kyosuke que le acompañe a ducharse y, con una excusa, saldrá y cambiará los números de las habitaciones, que son contiguas. Sabiendo que Madoka está duchándose, hará que Kyosuke entre en su habitacion. Mientras, Yusaku irá a decirle a Hikaru que Kyosuke la está esperando en la habitación de éste. Entonces ocurrirá lo siguiente: Kyosuke estará medio desnudo en la habitación de las chicas; entonces Madoka saldrá de la ducha y verá allí a Kyosuke; en ese momento entrará Hikaru buscándolo y se encontrarán los tres; las chicas gritarán, y en ese momento entrará Yusaku para ayudarlas a echar al degenerado Kyosuke, convirtiéndose así en el héroe de Hikaru. Hasta aquí el plan, veamos lo que pasa.

Kazuya va con Kyosuke a ducharse y cambia los números de las habitaciones antes de que entren; Kyosuke entra en la de Madoka pensando que es la suya, y Kazuya sale con una excusa; Kyosuke empieza a desnudarse sin imaginarse que en la ducha está Madoka; cuando va a entrar en la ducha se da cuenta de que hay al-

guien; mientras se pregunta quién puede ser, Madoka pregunta si es Hikaru; Kyosuke, que no se imagina nada de la trampa que le han tendido, se pregunta por qué está Madoka en su ducha, y la conclusión a la que llega es que quiere ducharse con él (creído que es el tío); cuando está echando las campanas al vuelo oye la voz de Hikaru llamándolo; mientras da vueltas a la habitación sin saber qué hacer, intenta teleportarse y no lo consigue*; la puerta del baño comienza a abrirse; intenta abrir la ventana y tampoco puede; Madoka comienza a salir; Hikaru comienza a entrar (*Kazuya bloquea a Kyosuke para que no pueda utilizar sus poderes y Yusaku está a la espera; la trampa está a punto).

Hikaru y Madoka gritan al mismo tiempo. Hikaru se queda sin habla y Yusaku entra en el dormitorio diciendo que no se preocupe, que le arreglará las cuentas al mísero rufián, cuando se da cuenta de que el mísero rufian es Kazuya: se olvidaron de cambiar los números de nuevo. Lo hace ahora Kazuya y Hikaru se marcha a la otra habitación tras comprobar que se había equivocado, mientras Madoka se ha encontrado con Kyosuke en paños menores y, mientras decide qué hacer, Hikaru empieza a llamarlos. Madoka conduce a Kyosuke a la ventana (a todo esto Madoka no lleva más que una toalla encima) abriéndola con una facilidad increíble, para sorpresa de Kyosuke. Cuando ya están en la ventana, aparece Hikaru buscándolos. Kyosuke se da cuenta entonces de que ha olvidado la ropa encima de la cama. Entonces, aprovechando que Madoka no mira, la teleporta a sus brazos, justo un segundo antes de que Hikaru se diera cuenta. Madoka se pone un bañador que estaba tendido fuera y los dos se van a pasear por la playa. Mientras están contemplando el mar, Madoka se pregunta por qué se habrá escapado ella también.

El mar les invita a hacer submarinismo, y ellos aceptan encantados. Se deciden a explorar una gruta submarina, y al entrar el lodo cubre la salida. Al no poder salir, deciden seguir adelante por si hay otra salida. Al llegar al final de la gruta descubren una pequeña bóveda con aire donde pueden descansar. Cuando se están quitando el equipo, Madoka pierde la botella de oxigeno. Ante una situación tan peligrosa, Kyosuke decide ponerse en contacto con Kazuya gracias a sus poderes, pero aquel está dormido y no recibe su mensaje. Madoka empieza a quedarse inconsciente por la falta de oxígeno. Kyosuke decide arriesgarse e intentar llegar a la superficie compartiendo el oxígeno de su botella con Madoka. Cuando está a punto de llegar a la superficie se queda inconsciente y empieza a ver las imágenes de cuando se conocieron en las escaleras. Despierta en una barca sobre la playa: al final Kazuya recibió su mensaje y ahora se encuentran a salvo y contentos de haber compartido una aventura más. El episodio termina sin foto final, aunque se para sobre una imagen de Madoka (otra cosa distinta de lo normal).

★キャラクター紹介(しょうかい)★

Madoka Ayukawa
Estudiante de tercer curso del colegio Koryogakuen.
¿Las cosas que me gustan? Me gustan el alcohol y el tabaco, aunque no esté fumando ahora, y ...¿? Dicen que no entienden qué estoy pensando, pero la verdad es que es... secreto.

★キャラクター紹介(しょうかい)★

Kyosuke Kasuga
Estudiante de tercero de secundaria, en el colegio Koryogakuen. Primogénito de la familia Kasuga, Kyosuke es esper; además tiene la extraña y triste experiencia de haber cambiado 7 veces de domicilio y escuela.
¿Deportes? No soy demasiado bueno.
¿Humanidad? Estoy un poco por debajo de la media, además soy un poco indeciso.
¿Madoka Ayukawa? ¿Hikaru Hiyama?
Pero me habíais prometido que no me ibais a preguntar eso.

★キャラクター紹介(しょうかい)★

Hikaru Hiyama
Primer curso de secundaria en el colegio Koryogakuen.
Madoka y yo somos amigas desde que éramos niñas. Como soy hija única, Madoka es como mi hermana mayor.
Me gusta ser un poco rebelde, pero en el fondo soy buena y sencilla.
¿Qué cosas me gustan? Por supuesto ≤!Kyosuke!

Como os anticipaba hace tan sólo unos párrafos, voy a contaros algo sobre **"Sesame Street"**, la última obra de Matsumoto-san. Esta obra, a diferencia de "K.O.R.", es mucho más realista. Se centra en la vida "cotidiana" de los personajes y en su relación personal. En ella no hay poderes especiales, si exceptuamos la forma de tocar la guitarra de Chyoko, eso sí es especial. De todas formas, consigue cautivarte casi tanto como "K.O.R.".

El apartado artístico es lo que más ha mejorado en "Sesame Street". Matsumoto-san parece que por fin aprendió a dibujar, y aunque en algún que otro momento me ha tocado volver las páginas para comprobar quién era quién, el dibujo es mucho mejor que el de "K.O.R." y el de "Graffiti", su primer trabajo, sobre el que hablaré más adelante y que tengo delante de mis narices y todavía no he leído.

El manga cuenta la vida de una familia típica japonesa, compuesta por:

· El padre (no hay madre), que tiene una verdulería en la que viven todos los personajes (los comercios tradicionales son también la vivienda de la familia).

· Su hijo mayor Amemaru, a quien se cree muerto ya que el avión en que se trasladaba a su nuevo trabajo se perdió sobre Africa (se marchó precisamente el mismo día de su boda con Chitose, que es una de las chicas que viven en esta peculiar casa).

· El hijo menor se llama Keiki y está intentando por segunda vez entrar en la universidad, aunque lo que más le gusta es la música rock (por eso no lo consigue, y su padre lo ha amenazado con que si no aprueba en su tercer intento lo pondrá a trabajar con él).

· Karin es la otra chica que vive con ellos. También está intentando entrar en la universidad, no pertenece a la familia y es una especie de chica para todo. La chica parece sentir cierto afecto por Keiki, y durante los sucesivos tomos irá demostrándolo (curiosa es una escena en la que Keiki le señala un edificio en el que se lee "Love Hotel" (hoteles muy comunes en Japón, donde las parejas acuden en busca de intimidad para hacer el amor -JJ); ella, sorprendida y sonrojada, va a entrar, y entonces él se acerca a un puesto de comida que había justo al lado de la puerta. El corte que se lleva la chiquita es de lo más divertido).

· La abuela, más conocida por "el zombi", es otro de los personajes que pululan por esta tienda, y sus apariciones son espeluznantes.

Otros personajes que aparecen y son también importantes son:

· Morinaga, agente de una inmobiliaria que consigue salvar la tienda cuando una empresa quería construir un edificio en la misma manzana, y que está enamorado de Chitose.

· Chyoko, hija del propietario de la compañía que quería construir el edificio. Ella coincidió con Keiko en el examen de ingreso en la universidad y pronto entablaron amistad, puesto que también a ella le gusta la música rock.

Todos estos personajes se irán relacionando entre ellos, y podremos ver sus vivencias, sus alegrías y sus tristezas. En fin, la obra es una mirada al mundo de los jóvenes desde el punto de vista de Matsumoto-san, que parece sentir una especial fijación por las bandas de música. Y con ésto termino por hoy con "Sesame Street". En el próximo número espero poder contaros algo sobre "Graffiti", posiblemente la precursora de "K.O.R".

Vamos ahora con el correo. Este mes sólo había una carta, pero muy jugosa. **Manuel Castro Ramos** de Madrid, no sólo me ha escrito, sino que además me ha mandado un diskette con la letra y la traducción de varias canciones de Kimagure, además de unas imágenes del "Triangle Labyrinth", que es el libro de ilustraciones de Kimagure. Muchas gracias, Manuel, por mandarme este diskette, pero de "Missing In Action" nada. En todo caso "**K**illed **I**n **A**ction". Tal vez algun día me decida a desvelar qué significa K.I.A, pues ya son varios los que preguntan qué demonios significa, e incluso alguno dijo algo de hacer un ¿Sabías que K.I.A significa...? Dejemos esto y vayamos por agua al río: la traducción del CD "Station" (este CD es de un OVA musical) que mandas era algo que yo quería hacer en un futuro, así que me has ahorrado mucho trabajo. Gracias de nuevo. Estoy de acuerdo contigo en que "Barrio Sésamo" y el "Anime" en general no tienen el mismo público. Sólo espero que los responsables de programación de algunas televisiones se den cuenta de este insignificante detalle. Los OVAs de Kimagure que se han emitido aquí son los que tú mencionas. Que yo recuerde han sido los siguientes:

Ano Hi ni Kaeritai. Por cierto, este señor propone cambiar el título de este OVA por el de "Quisiera volver a aquellos días", ¿qué os parece? A ver si ésto da pie a un debate entre los fans, espero impacientemente esas cartas a favor o en contra de esta propuesta.

Shiroi Koibitotachi. Éste también podría cambiar el nombre por el de "Los Novios Blancos".

Hawaian Suspense. Lo siento, no se me ocurre ningún comentario.

Lo siento pero no tengo ni la más remota idea de si van a emitir alguna otra serie de Adachi, ruega por ello a Santa Hikaru bendita.

Pondré tu dirección de Internet por si alguno de los fans quiere ponerse en contacto contigo como me pides. **MAN@DISAM.UPM.ES**

Como última cosa: de verdad no encontraste el interrogante hasta el final???

Bueno, me despido ya. En el siguiente número, más cosas referentes a todo lo relacionado con... Kimagure Orange Road.

(Si sigo vivo, ¿verdad Javier?)

K.I.A.

(Oye, tío, que los lectores van a pensar que soy un ogro.. ¡¡Juan, dile a tu maldito Igor que aumente la potencia u os despellejo a latigazos a todos!! -JJ)

La familia

HOROBI

El Terror Llega Al Manga

Hablan las leyendas sobre el dragón de las nueve cabezas y las seis colas, sobre el dragón llamado Horobi. Hablan sobre su majestuosidad y su poder. Y también hablan sobre cómo fue destruido por Idari el monje, el destructor de demonios.

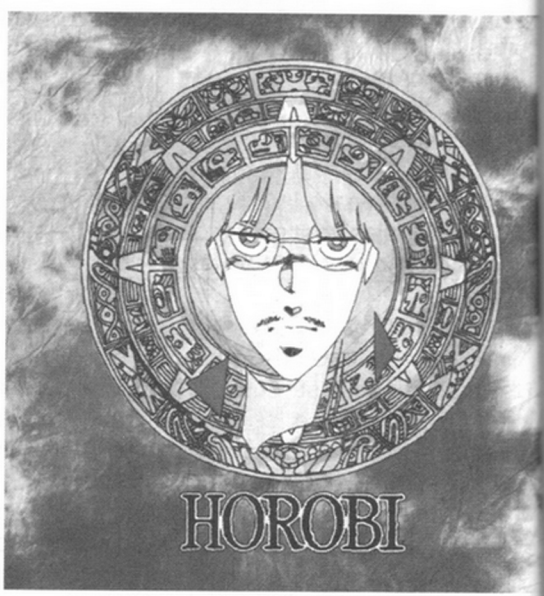
Pero no fue el fin.

También cuentan que cuando los hombres olvidasen su miedo, cuando olvidasen a Horobi, éste renacería como aquel que es en realidad, como el Dios de la Destrucción, después de que sus bestias, aberraciones que ni los locos se atreverían a soñar, preparen el mundo. Pero también estaría Idari.

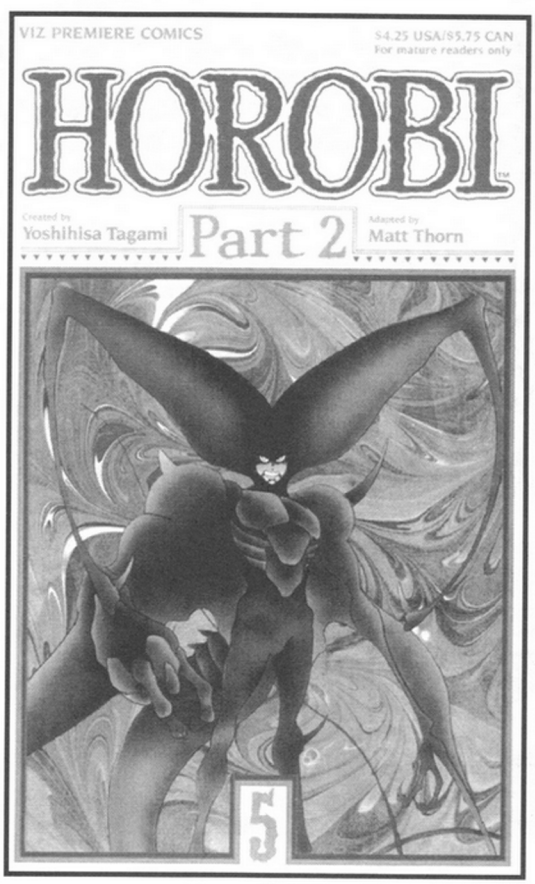
Sólo era el principio.

Este manga puede ser definido con dos simples palabras: **Yoshihisa Tagami** (bueno, no tan simples), uno de los más conocidos y prestigiosos autores japoneses en nuestro país y, posiblemente, en el mundo entero. Más de una han sido las cartas recibidas preguntándonos acerca de este autor y su obra, así que escribiremos sobre sus dos trabajos más característicos: "Grey", del que tendré el placer de hablar en el próximo número, y la obra que ahora nos ocupa, "Horobi". Pero primero, una breve biografía del autor no nos vendrá mal:

Nacido en Nagano, en 1958, Tagami sintió desde muy temprana edad una tendencia natural a escribir historias, pero no quedando satisfecho de su trabajo escrito, decidió dedicarse al cómic pensando que su obra en este genero podría obtener una mayor aceptación. Y así fue. Apoyado en su original estilo de dibujo y unas magníficas historias, enseguida sobresalió de entre otros autores, aunque sin llegar a obtener ningún éxito de carácter especialmente significativo.



Su primera obra editada ya como profesional fue "Zashiki Warashi", obra de carácter folklórico basada en la mitología del norte de Japón. Su nombre proviene de un antiguo fantasma japonés por el que Tagami sintió siempre una especial predilección. El siguiente trabajo que realizó obtuvo un enorme éxito entre los jóvenes, causado posiblemente por su carácter romántico. Se trata de "Karuizawa Syndrome", una de las más originales comedias románticas que jamás se haya escrito, que incluso le valió una adaptacion televisiva animada. Tras éstas, viene su obra de carácter más extravagante, "Ishi no Kioku" la cual trata el desorientante tema de los viajes en el tiempo. Finalmente, tras éstas, llegó la obra que le valdría un puesto en los pódiums a los que sólo grandes maestros del manga tienen acceso: "Grey". Pero, como ya he dicho antes, trataré con más detalle esta obra próximamente.



Ahora, adentrémonos en el mundo de pesadilla de una de sus últimas y mejores obras, la ya citada "Horobi". Empezó a publicarse en 1990 en el magazine **Shonen Captain**, manteniéndose durante dos años en sus páginas, hasta su finalización. Si muchos pensasteis que la trama de "Grey" era buena, "Horobi" os mostrará hasta qué nivel de calidad temática puede llegar el trabajo de Tagami. Tan complicado como excepcional, nos muestra uno de los géneros menos comunes del manga en general: El Terror. Todo su cómic está impregnado de un delicioso *tempo lento* que lo llena todo con un carácter terrorífico que te envuelve al leerlo. Después, se ha de resaltar la imaginatividad de las criaturas que ha creado, ya que realmente parecen dignas de la mente de H.P. Lovecraft.

Dejemos ahora aparte la temática de la obra y vayamos al dibujo, ya que éste es un punto muy difícil de definir en la obra de Tagami. Más de una vez he escuchado frases como "sí, el tema es muy bueno, pero el dibujo..." o "cómo puede hacer un cómic de terror con esas narices". De acuerdo, he de

admitir que el dibujo de Tagami no es precisamente la parte "fuerte" de su obra, pero hay una gran diferencia entre decir que no es excesivamente bueno y decir que es "malo" o mediocre. Así, quiero dejar dos cosas claras desde el principio:

La calidad gráfica de "Horobi" supera con creces a todas sus antecesoras, con unos excelentes decorados que pueden perfectamente competir con otros grandes dibujantes.

Y es más, es justamente su peculiar forma de dibujo lo que le da a este cómic un aura más tenebrosa que la que hubiera logrado cualquier otro.

Esperemos que los señores de Planeta Agostini cumplan pronto su promesa y sea editada esta increíble obra en nuestro país. Creo que viendo el éxito cosechado por "Grey" no han de meditarlo mucho antes de publicar más obras de Tagami.

Todo comienza cuando un accidente de coche destruye un antiguo templo dedicado a la memoria de un monje llamado **Idari**, el destructor de demonios. A partir de ese momento, **Zen**, un joven científico japonés que trabaja en un laboratorio de biogenética de las afueras de Tokio, empieza a tener extrañas pesadillas en las que enormes aberraciones monstruosas aparecen impasibles ante él. Ésto, sumado a la fuerte atracción que siente hacia **Shoko**, la cual a su vez está enamorada de **Shuichi**, íntimo amigo de Zen, hacen que la vida de éste sea un infierno, y que sienta una enorme amargura hacia todo lo que le rodea. Poco a poco, las pesadillas empiezan a empeorar, y sin que Zen lo sepa, algunas de esas monstruosidades se manifiestan en secreto en los bosques que rodean el apartado laboratorio. Empieza a haber víctimas. Primero se encuentran los cuerpos de una joven pareja. Después, unos niños que se adentraron en el bosque a jugar por la noche. Sus cuerpos, horriblemente descuartizados, son encontrados unas horas más tarde, y el único superviviente entra en coma después de delirar unas palabras incomprensibles. Entonces entra en juego **Reiko**, una joven cuya familia tenía la responsabilidad de cuidar del templo de Idari, llevando al laboratorio un extraño espejo con grabados extraños, de los cuales ella desconoce el significado. El profesor Yamigumo, director del laboratorio y especialista en el tema de las antiguedades decide quedárselo durante un tiempo y examinarlo con detalle. Es entonces cuando ella y Zen, cuyos sueños eran cada vez más intensos y realistas, tienen juntos una de las visiones, a plena luz del día. Zen, que parece estar volviéndose loco, encuentra en el laboratorio el espejo y, ante su horror, la parte central de éste parece pegársele en la palma de su mano. Pero por si fuera poco, horas despues ocurre lo mismo con la parte restante del espejo en el pecho de Suichi. Esa misma noche una de las criaturas aparece, llenando de miedo los corazones de aquellos desgraciados que observan la manifestación del engendro, y se desvanece en la nada ante los inútiles esfuerzos del ejército.

Ambos jóvenes, atónitos, comienzan a acumular extraños e incomprensibles poderes, y son estos mismos poderes los que salvan a Shuichi y a Shoko de una segunda aparición en el laboratorio, teletransportándose a casa de Zen, donde éste estaba con Reiko. Es entonces cuando ésta les cuenta una vieja leyenda sobre un ser llamado Horobi e Idari, el monje que lo destruyó. Mientras tanto, entran en juego dos organizaciones enfrentadas, Yamako y Satori. Ambas se proclaman como las elegidas por Dios para destruir el mal de su rival. El profesor Yamigumo y Aiga, padre de Shuichi, forman parte de Satori, donde, según la leyenda, pronto se alzaría un nuevo líder con el poder de destruir a Horobi, Dios de la Destrución, y éste lider seria Idari. E Idari debía ser Shuichi o Zen, quienes en realidad eran hermanos, hijos de distintos padres pero de una sola madre, Miwako Kamiyo, antigua miembro de Yamako. Pero sólo uno de los dos sería Idari, sólo uno.

Mientras, Yamako, organización formada sólo por mujeres, ordena la muerte de ambos, y envía a todo un grupo de psíquicas a la caza de los hermanastros. Los dos, además de seguir acumulando poderes, comienzan a sufrir transformaciones físicas, lo cual les conduce al borde del abismo de la locura, lo que finalmente hace a Zen decidirse a marchar al templo donde de pequeño fue abandonado para descubir quién es y qué son sus poderes.

Todo parece llegar a su cumbre, nada podría ser igual... El momento de asustarse ya pasó, ahora ha llegado el de morir.

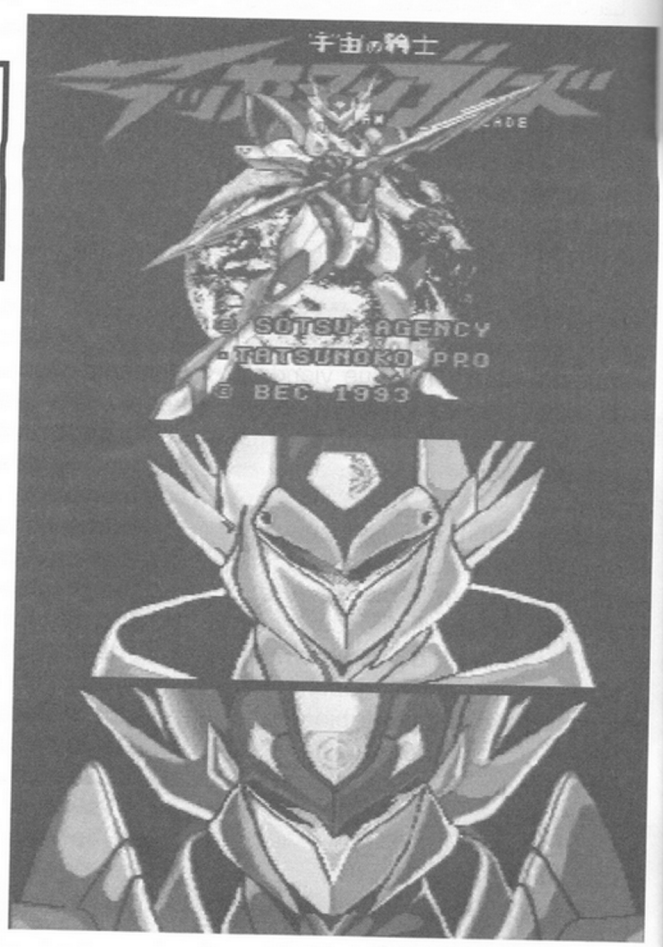
DarkMind

ANIMEJUEGOS

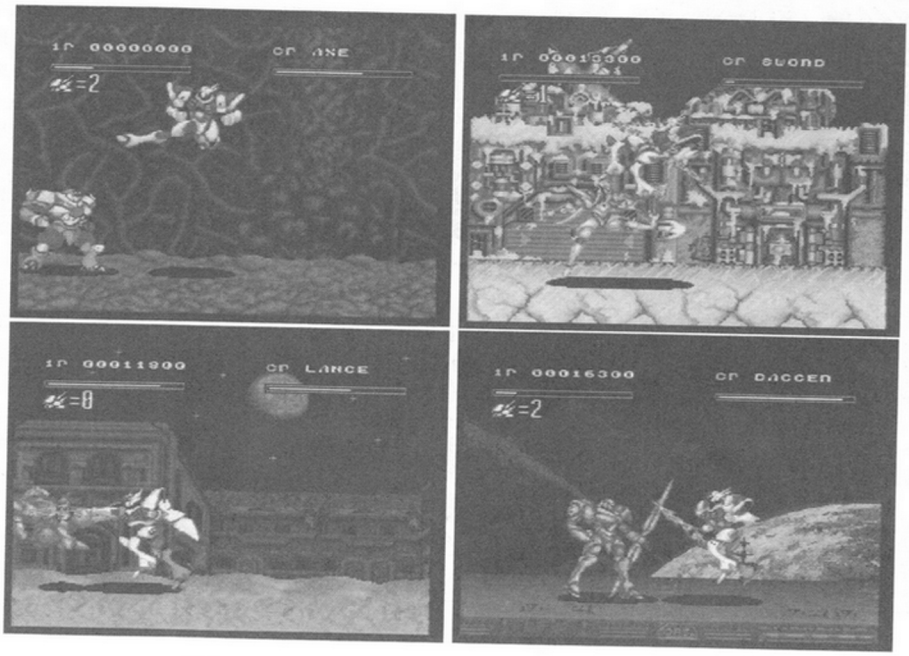
TEKKAMAN BLADE

Consola: Super Nintendo
ARCADE/MASACRA-MARCIANOS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 6
Personajes a elegir: 1 ó 6
Continuaciones: infinitas
Niveles de dificultad: 3
Vidas: 3
Megas: 8

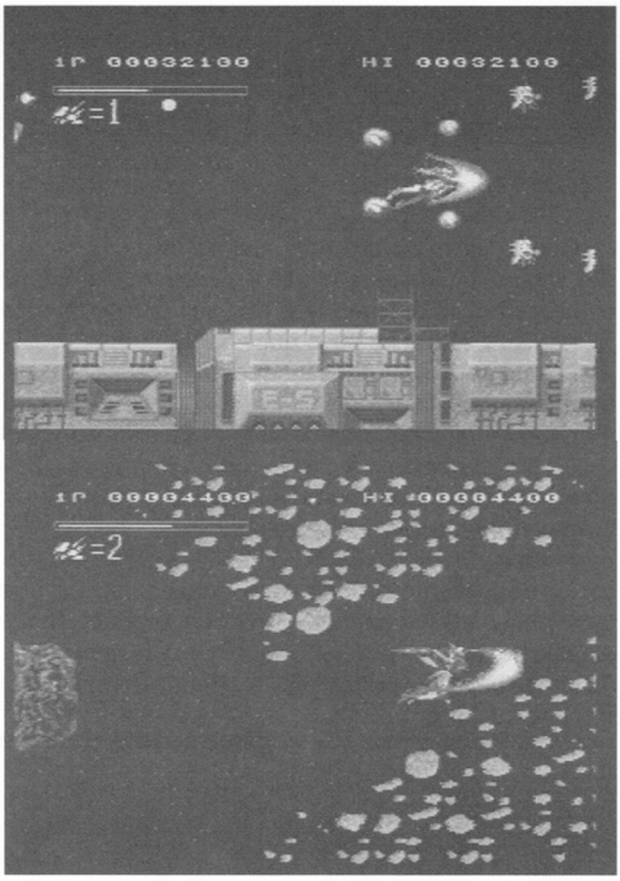
GRÁFICOS : 8
MÚSICA : 7
SONIDO : 6
JUGABILIDAD : 7
ADICCÍON : 6
TOTAL : 7



Ya adentrados en el mundo del manga, aunque sólo sea la punta del inmenso iceberg de material manga que vamos a degustar con cuentagotas, porque el bolsillo no nos lo permite o por que los distribuidores no nos dejan, vamos descubriendo series tales como las de Tekkaman Blade (cuyos robots fueron diseñados por el dibujante Yoshinori Sayama, que como dijimos en números anteriores también fue el autor de los diseños de los robots de Patlabor), típica historia japonesa donde los robots son los protagonistas centrales de la historia y donde la tecnología punta está a la orden del día, utilizándose de una manera no muy realista pero sí impactante para crear una brigada especial de robots para controlar el crimen, llamados Tekkaman, en la cual no existen dos modelos iguales. Son engendros mecánicos de gran envergadura y tonelaje moviéndose a velocidades vertiginosas por la imensidad del espacio y empuñando armas que serían imposibles de manejar por un robot de tales dimensiones a esa velocidad. Normalmente esas series en Japón suelen tener mucho éxito sólo por el tema del que tratan, y eso conlleva que se haga merchandising de todo tipo de cosas que tengan que ver con la serie y se puedan vender para sacarle más partido. Ejemplo claro sería lo que está ocurriendo en todo el mundo con el film de Jurassic Park, aunque no sea japonés (menos mal que en el Polo Sur todavía no han puesto un cine y a los pingüinos no les ha invadido la "dinomanía"). Entre los artículos que las casas nos ofrecen, o más bien nos obligan a comprar, podemos encontrar objetos de todo tipo, desde prendas de vestir a bandas sonoras, maquetas a escala, llaveros, pins, y hasta videojuegos. Normalmente, cuando encuentras una maqueta de una serie que te gusta y ves que está perfectamente bien hecha, que están absolutamente todos los detalles del protagonista bien reproducidos y además está pensada para que se le muevan todas las articulaciones del cuerpo, te quedas prendado de ella aunque no te atraiga el mundo de las maquetas, sólo por lo bien hecha que está. Después de haber visto ésto, puede que descubras que existe el juego para la Super Nintendo y te esperes que tenga la misma calidad que tenía dicha maqueta, o por lo menos que se le aproxime, y luego no sea así. También te puede ocurrir lo contrario, que esperes que sea un producto medianamente bajo que se haya aprovechado del renombre de la serie para vender y luego resulta que es un juego de primera calidad, como me ocurrió a mi con el Dragon Ball Z de Super Nintendo. Puestos a ser críticos y recomendaros juegos buenos que estén al alcance de vuestros bolsillos, aparte de que a voso-



tros os gusten (porque sobre gustos no hay nada escrito), puedo deciros que el juego de Tekkaman Blade no es un juego que esté bien aprovechado, ni que sea recomendable. Vamos a analizarlo y a ver por qué.



En el número anterior revisé el Ranma 1/2, juego de 8 megas bien aprovechadas, en el que podíamos luchar con Ranma y sus amigos, ocho en total, y también luchar con sus sombras con una buena gama de golpes y de movimientos, además de con una de las mejores bandas sonoras que ha pasado por esta consola, y con una enorme adicción, lo cual no quiere decir que el juego Tekkaman Blade tenga que ser perfecto para ser recomendable. Pero sí tendría que ser lo suficientemente bueno para entreteneros sin que hayáis malgastado el dinero. Pues no es recomendable por la sencilla razón de que los progamadores han partido el juego en dos mitades (lo cual me parece una idea original), una al más puro estilo masacra-marcianos y la otra al estilo del ya muy plagiado Street Fighter II, a la cual han dedicado gran parte de la memoria del cartucho, con lo que las fases estilo masacra-marcianos han quedado bastante pobres en cuanto a gráficos de decorados se refiere, y además se repiten mucho, con lo cual resultan monótonas y un tanto aburridas. En el juego de un jugador nosotros llevamos al robot protagonista, Tekkaman Blade, jefe del escuadron Tekkaman, que provisto de una especie de lanza de fuerza, la cual podemos arrojar y volverá hacia nosotros como si de un boomerang se tratase, tendrá que ir destruyendo todos los enemigos que se le pongan por en medio hasta llegar al monstruo final de fase, que es un robot similar al nuestro, con el cual tendremos que luchar al estilo Street Fighter II. En esta fase el aspecto del juego mejora un poco, y en él podremos blandir nuestra lanza de ataque, o bien, si la perdemos, tendremos que enfrentarnos a puñetazos. Siguiendo este sistema tendremos que pasarnos las seis fases del juego, el cual llega a hacerse bastante monótono y repetitivo, como había dicho antes. También, cuando luchamos contra otro robot, nuestro Tekkaman Blade puede sufrir una metamorfosis, convirtiéndose así en Blaster Blade, con lo cual se multiplica nuestra fuerza y potencia de ataque.

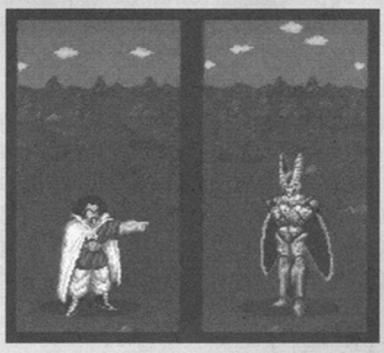
Jugando a dos jugadores podremos llevar a cualquier robot de la familia Tekaman, que son: Blade (protagonista), Evil, Dagger, Axe, Lance y Sword (único robot femenino, por cierto) y elegir entre uno de los cinco escenarios de los robots enemigos. De todas formas, no me termina de convencer mucho la maniobrabilidad de los personajes ni sus movimientos, aunque no están del todo mal dibujados.

Micky 93

Super Nintendo Anime TOP 10

1-DRAGON BALL Z
(lucha) -16 MEG- BANDAI
2-RANMA 1/2
(lucha) -8 MEG- MASAYA
3-MAZINGER Z
(arcade) -8 MEG- BANDAI
4-ROBOT 3rd WORLD WAR
(sd) -10 MEG- BANPRESTO
5-DRAGON BALL Z
(rol) -8 MEG- BANDAI
6-ULTRASEVEN
(lucha) -8 MEG- BANDAI
7-CAPTAIN TSUBASA IV
(rol) -12 MEG- TECMO
8-GUNDAM F-91
(arcade) -8 MEG- BANDAI
9-DODGE BALL
(sd) -8 MEG- BANPRESTO
10-DRAGON QUEST V
(rol) -12 MEG- ENIX

Si queréis mandar vuestros votos y trucos para videojuegos de anime, mandadlos a la dirección de siempre, a la sección de videojuegos.



MANGA TRUCO
Dragon Ball Z

Dos por el precio de uno. Para comenzar, algo que os permitirá hacer que la consola tome el control de vuestro jugador, de modo que os podáis tumbar y ver cómo se las apaña para pegarse a sí misma: cuando estéis en modo Torneo o en modo Vs., si hacéis pausa (apretando Start), y mientras estáis en Pausa apretáis simultáneamente los botones A, B, X e Y, al quitar la pausa la consola moverá también a vuestro personaje; repitiendo el proceso podréis volver a haceros cargo vosotros. Y, en segundo lugar, una pequeña aclaración: para que funcione el truco que dimos en el nº 7, debéis jugar la Historia como os dijimos, **pero en Nivel 4**. Y avisamos que acabarlo así es dificilísimo, aún con infinitos Continues, pero poder jugar con el de la foto de arriba bien vale 8 horas de frustrantes palizas.

OPINION

Como dice mi apreciado y nunca bien ponderado Juan Gómez, al César lo que es del César: si Planeta Agostini no se hubiera decidido a publicar Manga, aún estaríamos probablemente a dos velas. El mérito de haber comenzado la oleada Manga en España no se lo quita nadie.

Lo que aquí voy a cuestionar es la política que han mantenido en la edición de los productos. Lo que primero salta a la vista es que hay cosas que se han hecho bastante apresuradamente, lo que se nota en el resultado final. Por ejemplo:

En el primer ejemplar de Hokuto no Ken se utilizó un tipo de papel para la portada, en el segundo número otro tipo de papel, con brillos plastificados, mucho mas bonito, pero claro, no concuerda con el primer número. Y en el tercer número se usa ese engorroso y horrible cartón con el que nos tienen acostumbrados. Las cubiertas de cartón no se pegan tan bien al papel de la tripa (léase páginas interiores) y no se dobla tan bien. Lo más seguro es que encuadernar con cartón sea más barato. Resultado: al cabo de no muchas lecturas, puede que se te caiga alguna página al suelo, lo que es imposible que ocurra con la portadas de papel, sea o no plastificado.

Copyright ©Rumiko Takahashi/Shonen Sunday/Shogakukan 1987

En cambio, en la Serie Roja de Dragon Ball sí que lo han hecho así, con portadas de papel plastificado, perfectamente encuadernado, e incluso las letras del lomo no están movidas y suelen estar a la misma altura. ¿Por qué Dragon Ball sí y Hokuto no Ken no? Los derechos de Dragon Ball están negociados directamente con Shueisha, mientras que los de Hokuto no Ken lo están con Viz Comics. ¿No será que si les hacen una marranada parecida con Dragon Ball les envían unos ninjas? ¿O quizá les corten la licencia? Lo mismo se puede decir del Dragon Ball semanal y de Saint Seiya. El esfuerzo que exige el sacar dos cómics semanales es ingente... pero siempre están puntualmente en el kiosco, y hasta ahora no ha habido ningun fallo de edición ni nada... si consideramos la fama de Planeta Agostini y Forum en salvajadas varias (aquello de las portadas de Tigre Wong y Drunken Fist en los números 3, sin ir mas lejos) hay que decir que han trabajado muchísimo y que han mejorado bastante. Será, digo yo, que como lo traen directamente de Japón, les habrán advertido que o la cosa se hace con seriedad o no se hace. Los japoneses son muy suyos, y con los cómics más.

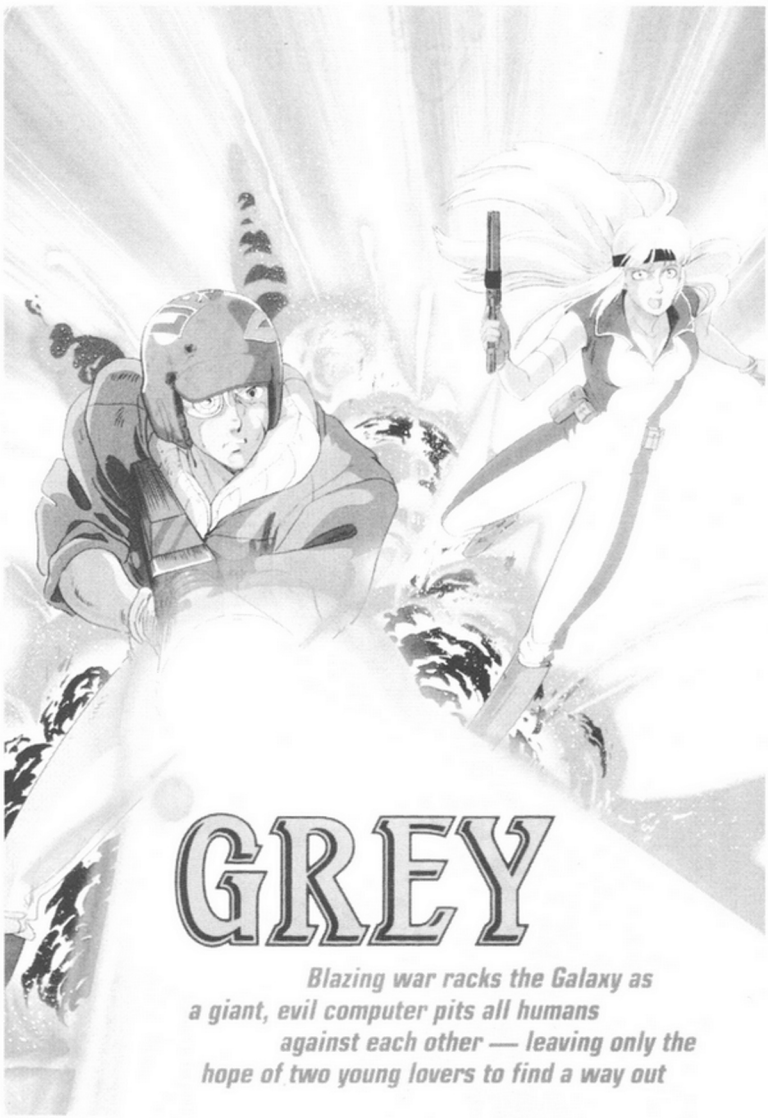
Generalmente, en el material negociado con Viz se aprecia una regularidad en el nivel de edición más bien baja. Aparte de las consabidas portadas de cartón, la impresión cuando las viñetas se han pintado con acuarela suele convertirse en un galimatías incomprensible de manchas y borrones. Ejemplos hay varios: número uno de Hokuto no Ken, la escena primera de los motoristas que atacan un vehiculo de gente inocente: las caras son indistinguibles de la maraña de detalles del fondo.

Aun así, incluso cuando el original no tiene más que tinta y Letratone, que no debería tener problemas para ser impreso, hay bastantes números de Dragon Ball semanal y Serie Roja en los que se ven unas horribles franjas blancas en lo que debería ser negro.

Claro que, lo de la impresión y la encuadernación, pasan a ser agua de borrajas cuando hablamos de la integridad en sí de las obras. Y me refiero a la traducción.

De este tema tan sólo he cruzado alguna conversación con Juan. Si quitamos la diferencia de años y cosas así, Juan y yo tan sólo somos aficionados. ¿Cómo se explica, pues, que tanto él como yo podemos hacer una traducción más o menos decente de Ranma 1/2 o de Striker (Spriggan)? Y lo peor de todo es que cualquiera que tenga nociones básicas de inglés sería capaz de hacer una traducción aceptable de Ranma 1/2 -ojo que no digo una traducción correcta siquiera, sino tan sólo aceptable-, porque lo que ha hecho la desafortunada Montserrat Samón es poco menos que un inaceptable y penoso desastre. Los errores GARRAFALES de traducción en Ranma 1/2 son espeluznantemente frecuentes.

Y como sé que alguien dirá que es muy facil criticar y lavarse las manos, y que todos esos adjetivos están muy coquetos pero mucho ruido y pocas nueces, ahí van algunos ejemplos:



Ranma 1/2, edición Planeta-DeAgostini. **Nº 1**- Página 6, 3ª viñeta: " No todo el mundo piensa que el mundo gira...". ¿Tantos mundos no quedan algo redundantes? Página 6, 4ª viñeta: "Entonces, adivino que esto no te interesará". En efecto, el verbo "to guess" significa "adivinar", pero también significa "suponer"; es evidente que aquí es usado de la segunda forma. Página 14, 1ª viñeta: "¡Leggo, eres tonto!". Leggo es una contracción típica del slang americano de Let go, que significa "déjame ir"; no es, pues, ningún nombre (en realidad, la frase original aparecida en la versión inglesa es "Leggo, y'ol'fool!", que viene de "Let me go, you old fool!", y que más que ¡Leggo, eres tonto!, significa "¡Suéltame, viejo idiota!" -JJ). **Nº 2**- Página 24, 4ª viñeta: "Los míos me llaman el Trueno Azul del monte Furinkan". Furinkan High no es un monte, es evidente que hace mencion a una High School. Ademas, el original japonés reza así "Furinkan Koukou no aoi...": Furinkan es el nombre de la escuela, y Koukou es como en Japón se le llama al último periodo docente antes de la universidad. La confusión es inadmisible.

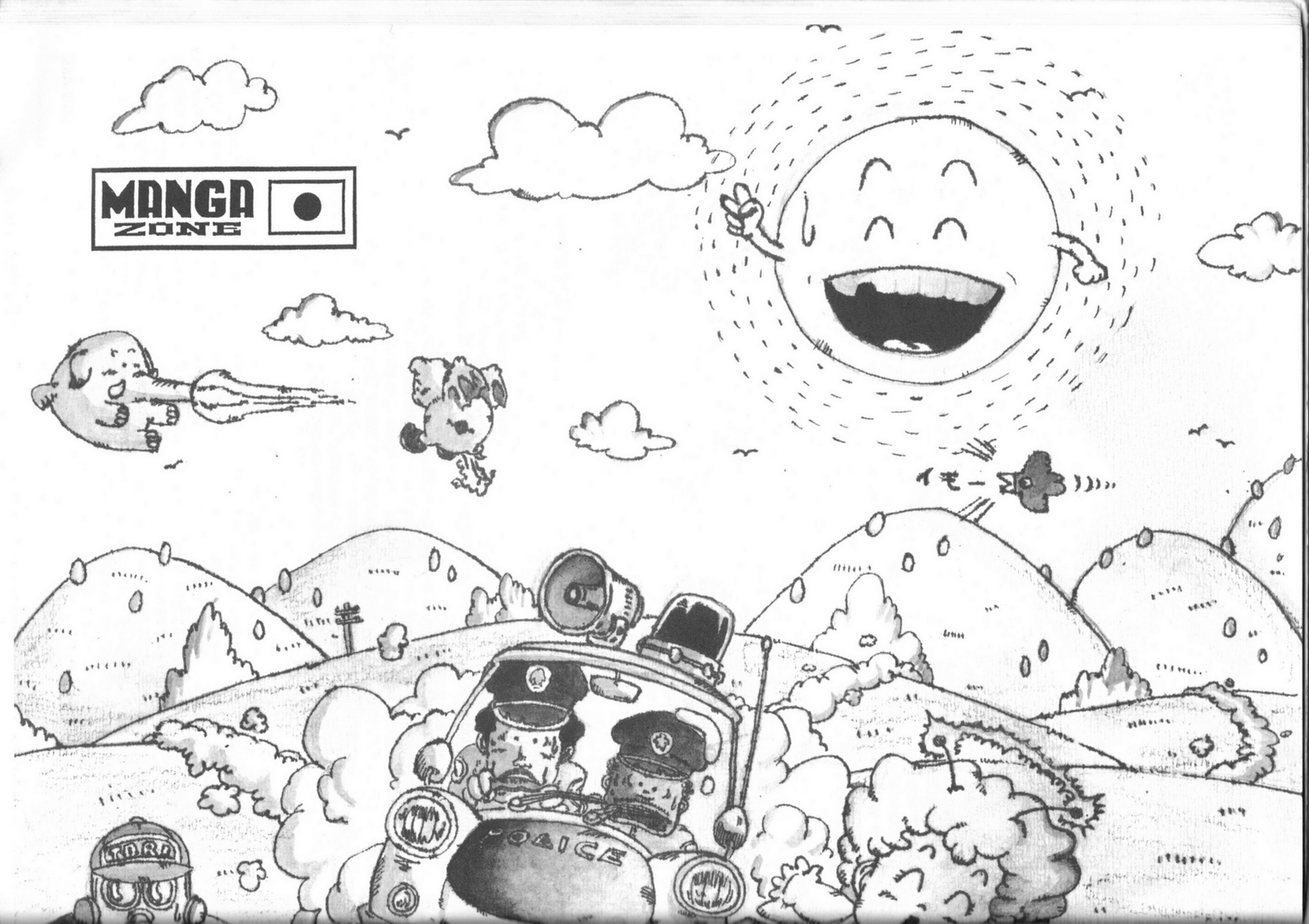
La lista sigue, ya que sólo he mencionado los errores más flagrantes. Realmente, yo opino que Ranma 1/2 se merecería algo más de seriedad en la traducción, y más siendo como dicen que és el cómic mas vendido de la línea manga tras Dragon Ball.

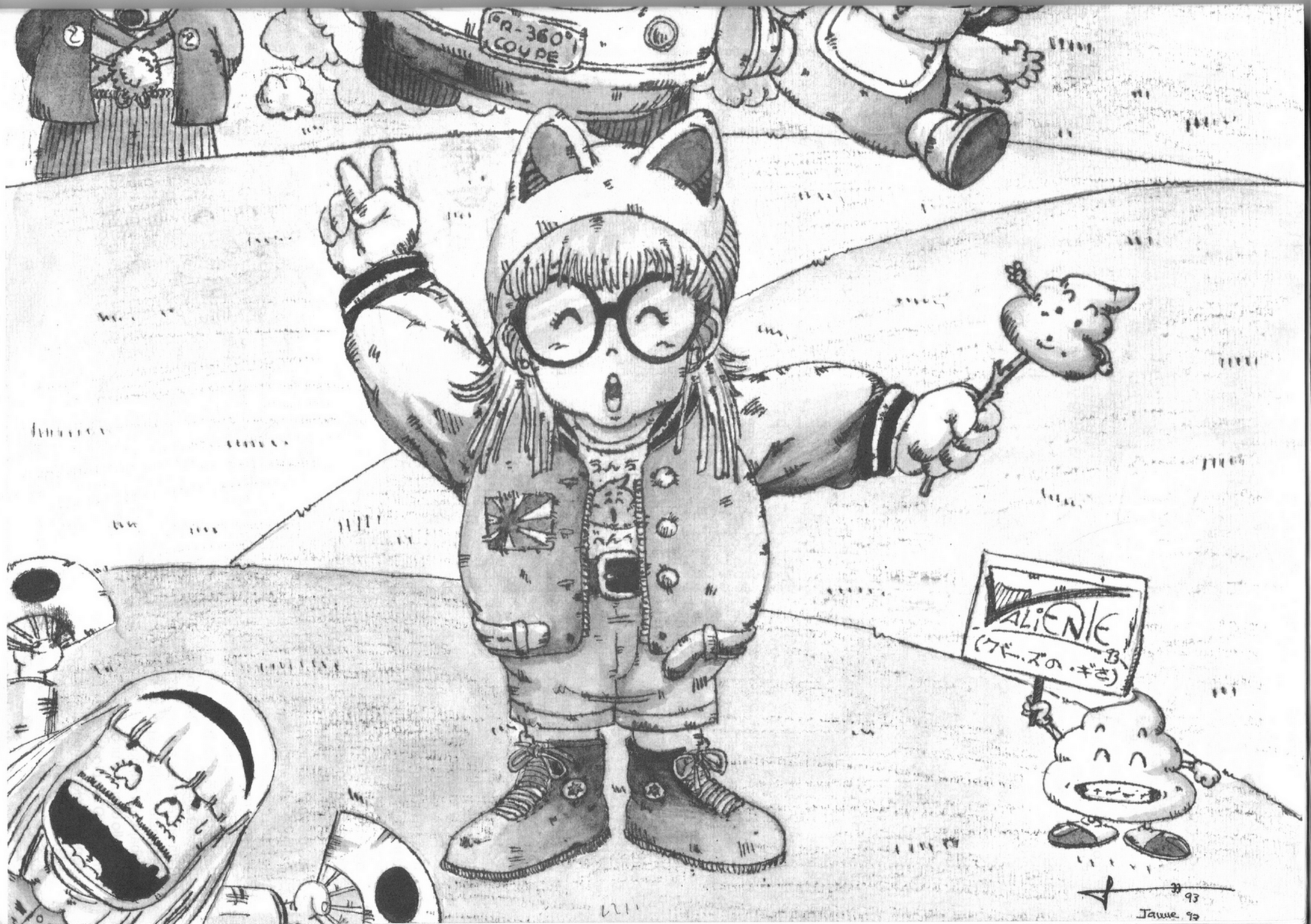
Podría extenderme más con la ignorancia que demuestran de vez en cuando los responsables de saber las cosas para contestar a los lectores. Como Manuel Díez, que machaca una y otra vez a los lectores con que no hay más páginas de Striker (Spriggan) aparte de las que ya se han publicado, cuando en Japón ya ha salido el séptimo volúmen de 200 páginas, con Minagawa y Takashige. Es decir, que hay 1.300 páginas inéditas en España de Striker, más o menos. O como cuando dice que Legendary Idol Eriko (emitida por Tele5 como "Eriko" -JJ) está seguro que está basado en un manga... cuando es de las pocas series que no lo están, o cuando afirma convencido que Grey no tiene adaptación animada, cuando sí la tiene. Se titula "Grey, the Digital Target", y lleva años en los cátalogos de tiendas americanas de Laser Discs.

Ojo, que quede claro que yo no soy Anti-Planeta, yo soy Pro-Planeta de pro, y valga la "rebundancian", como dice Josema de Martes y Trece. Soy Pro-Planeta porque creo en su labor difusora del manga, y han hecho realidad uno de los mayores sueños que he tenido en mi vida, que era leer Dragon Ball en castellano. Creo en ellos porque tienen en sus manos los mejores cómics del mundo, y porque están llenando cada día de ilusión a mucha gente, a mi incluido. Y no todo van a ser críticas negativas: 3x3 Eyes es una delicia de leer (pues a mi el "leleo" de Pai me parece una soberana sandez -JJ), y Saint Seiya es incluso mejor de lo que yo pensaba que sería.

Os deseo mucha suerte y que mejoréis mucho, y Montserrat, perdona si te he molestado y repasa os libros de texto, porque yo estoy haciendo COU y debería saber mucho menos inglés que tú.

Luis Alís


MANGA
ZONE
FORD
POLICE


"R-360" COUPE
VALIENTE
(クドーズの・ギさ)
93
Jaune 93

Vampire Hunter D *La leyenda del Cazador Oscuro*

Ocurrió como en tantas historias. La pesadilla nuclear que los hombres causaron en 1999 arrasó casi al completo la humanidad, pero en esta ocasión fue sólo el principio, un preludio del horror que nacería de ese mundo calcinado. Los hijos de la noche, que tan pacientemente esperaron el fin de los hombres, comprendieron que el momento había llegado y reclamaron la soberanía que tarde o temprano hubiera sido suya.

10.000 años transcurrieron desde el holocausto, y los vestigios de los que en otros tiempos fueran la orgullosa raza dominante del planeta volvieron a poblarlo, lenta pero inexorablemente, dentro de una era de tinieblas bajo la oscura tutela de los Lores Vampiros. Éstos observaban divertidos la evolución de una atemorizada sociedad que repetidamente intentaba escapar de ellos. Puede que el sentido común, o probablemente el miedo, evitara que los hombres comenzaran una guerra la cual sabían de antemano perdida, pero a pesar de todo, aparecieron mercenarios dispuestos a enfrentarse a los demonios y mutantes al servicio de los no muertos... siempre que el precio fuese el adecuado. Innumerables historias se cuentan de estos hombres auto denominados cazadores, pero uno de ellos supera incluso las antiguas leyendas, un jinete oscuro que vive con el único objetivo de exterminar vampiros, al que sólo se le conoce como "D".

En rasgos generales, éste es el tétrico ambiente donde se desarrolla "Vampire Hunter D", uno de los mejores animes que actualmente podemos adquirir en nuestro país bajo el título de "Cazador de Espíritus". Este excelente film, creado por el estudio "Ashi" y producido por Toho en 1985, sobresalió en varios aspectos en comparación con otros animes, obteniendo así un notable éxito en Japón. Ésto se debe especialmente al incomparable trabajo de caracterización de "D" a manos de Yoshitaka Amano, uno de los más famosos ilustradores japoneses, capaz de reflejar en su obra todo el tenebrismo y misterio que envuelve al personaje. A todo esto, se le ha de sumar una música tan sólo clasificable con la palabra excepcional, ya que no sólo ambienta la película si no que supera las expectativas que sobre ella se tenían; acompaña a los personajes en cada movimiento o expresión que gesticulan, llenándolo todo de pesimismo y melancolía.

Retomando la historia, nos hallamos en un pequeño pueblo situado en la frontera, donde Doris Lamb, hija de un cazador de licántropos, es el objeto del deseo del Conde Leitz Dracul, uno de los más poderosos señores de la noche. Tras un primer encuentro con él, queda impregnada de la maldición del beso del vampiro, aunque el vínculo no se completaría hasta que el Conde repitiera por segunda vez el proceso tres noches más tarde. Doris, tratando de salvarse, busca la ayuda de un cazador, pero... ¿Qué hombre podría enfrentarse al vampiro y su oscura hueste? Sólo una persona aceptó el trabajo: un pálido peregrino de largo cabello oscuro y unos ojos cansados y tristes. "D" no pidió precio alguno, sólo esperó pacientemente la noche, y con ella, la posible llegada del Conde o de sus sirvientes. Mientras, una extraña voz surgida de la nada le increpaba y se burlaba de él.

Esa noche, la hija del Conde y sus sirvientes, quienes fueron a buscar a Doris, descubrieron junto a su derrota que "D" era algo más que un simple ser humano. Hijo mestizo de un señor vampiro y una muchacha humana, descendiente del más poderoso señor de la noche, del cual lleva su nombre.

El Conde encontró en esto todo un amasijo de posibilidades de diversión, y preparó su castillo ante la posible llegada del cazador. Entretanto Doris, desconociendo su secreto, empezó a sentir por "D" algo más que admiración, mientras éste se dirigía al encuentro con el Conde...

Lo que acabo de relatar no abarca ni la mitad de lo que acontece en semejante anime, pero habiendo sido distribuido en España por Kalender Video, podréis encontrarlo en algunos videoclubs y terminar de ver vosotros mismos la historia en la que yo tan sólo os he introducido.

Quienes como yo ya hayan podido disfrutar de este film y les haya fascinado como a mí, me gustaría informarles de que tras el éxito obtenido por él, se creó una miniserie de OVAs continuando la historia del cazador. Quizá este anime sólo sea el principio de las andanzas del jinete oscuro...

DARKMIND

PERFIL DE UNA OBRA

MOBILE SUIT GUNDAM (III)

Y tres. En esta última parte intentaremos ponernos al corriente sobre las distintas entregas de la obra en sí. Nacida como una serie original de animación, sin ninguna base de cómic, la saga de GUNDAM Mobile Suit ha visto pasar los años sin ninguna merma en su fama ni en el número de sus fans. Tras la serie inicial, que comenzó su emisión en abril de 1979, originalmente planeada para abarcar 52 capítulos, y que fue cancelada y reducida a 43 debido a los bajos índices de audiencia, el éxito del merchandising basado en la serie ocasionó una triunfal vuelta a las pantallas y una afirmación como la primera serie de anime de ciencia-ficción auténticamente realista. Más tarde, fue reeditada en largometrajes para su proyección en salas cinematográficas entre 1981 y 1982, con nueva animación añadida. Sin embargo, tal éxito no podía quedar limitado a una sola serie, y en 1985 comenzó la emisión de su continuación, Mobile Suit Z GUNDAM, y una tercera parte, Mobile Suit ZZ GUNDAM, en 1986, las cuales no acabaron de gustar al público debido al tono más distendido e incluso cómico que adoptaron estas secuelas, sobre todo la última. Sin embargo, como conclusión al principal punto argumental de la serie, el enfrentamiento entre Amuro Rei y Char Aznable, apareció en 1987 el largometraje Nu Gundam: Char's Counterattack, el cual cerró una página de la historia de la saga, pero no el libro...

A finales de 1988, un grupo de animadores nuevo, con poca o ninguna relación con los autores de las series originales, decidió dar su versión propia de la saga Gundam y, aprovechando el gran auge del formato OVA, creó la primera animación original para vídeo sobre el Siglo Universal: GUNDAM 0080: War in the Pocket. Recuperando el tono original de la historia, que con el paso del tiempo y las sucesivas series se había ido concentrando más en el desarrollo y las relaciones de los Nuevotipos, incluido el desarrollo de la tecnología de los Mobile Suits, Gundam 0080 contaba de nuevo una historia de seres humanos, con alegrías y tristezas, envueltos en una estúpida guerra llena de odios y muertes. A comienzos de 1991 aparecía la segunda entrega de las OVAS de Gundam: GUNDAM 0083: Stardust Memories, seguida casi inmediatamente por un nuevo largometraje, GUNDAM F-91. Y para rematar la faena, una nueva serie de TV, Victory GUNDAM, está siendo emitida en la actualidad en Japón.

Veamos si todo esto cabe en tres páginas.

Mobile Suit GUNDAM (serie)

La historia comienza con el ataque de un pelotón de Zaks a una colonia de SIDE 7, en la cual la Federación está ultimando su prototipo de Mobile Suit RX-78 (el GUNDAM, vaya). El hijo del investigador responsable del proyecto, Amuro Rei, ante el ataque de las fuerzas de Zeon, sube a bordo del Gundam y consigue derrotar a los enemigos (¡¡y sin saber pilotarlo!!). A partir de aquí, junto con el Gun-Tank y el Gun-Cannon, y a bordo del Base Blanca, un porta-Mobile Suits, Amuro Rei y el RX-78 GUNDAM, junto con sus compañeros, lucharán contra Zeon a lo largo de todo el Sistema Solar en su camino en busca de refugio en la base terrestre de la Federación, situada en la Amazonia, mientras las fuerzas de Zeon intentan por todos los medios destruirlos.

Mientras tanto, Char Aznable, as de la Guardia del Pueblo de Zeon, va poco a poco ganándose la confianza de los Zavi, y su nombre comienza a ser conocido tanto en su bando como en la Federación. Sin embargo, su objetivo secreto no es otro que vengar a su padre, Zeon Zum Deacon, fundador de la actual Zeon y asesinado por Dagan Zavi. Así, el Cometa Rojo, como es conocido por el color de su Zak, comienza las intrigas que llevarán a la dinastía Zavi a su extinción. Mientras tanto, su hermana, única conocedora de su identidad y sus verdaderas intenciones, sirve a bordo del Base Blanca bajo el nombre de Sera Maas como oficial de comunicaciones, y eventualmente se enamora de Amuro. Sin embargo, tras una visita de éste a la colonia donde su madre, que renunció a acompañar a su marido a SIDE 7 debido a sus convicciones pacifistas, vive bajo la ocupación de Zeon, Amuro conoce a Lalar Sun, una poderosa Nuevotipo como él, la cual forma pareja con Char. Ésta, gracias a sus poderes sensoriales, se da cuenta de quién es él, pero no dice nada a Char, el cual evidentemente no reconoce a Amuro. Sin embargo, tras ser elegida para pilotar un nuevo tipo de nave, un Mobile Armor (Armadura Móvil o Acorazado Movil), la primera nave diseñada específicamente para Nuevotipos, debe luchar en una batalla espacial contra Amuro, y al aparecer Char en escena y enzarzarse ambos en una lucha, Lalar, en una súbita visión propiciada por su poder, se da cuenta de que si se enfrentan entre ellos, ambos morirán, y al intentar impedirlo deteniendo su lucha es alcanzada accidentalmente por Amuro, siendo destruida su nave. Viendo morir ante sus propios ojos a la mujer que amaba, Char jura venganza contra Amuro.

Tras llegar por fin a la Tierra, al Base Blanca le es encomendada la misión de atacar el centro de mando del Archiducado de Zeon, situado en A Beau Cop. Así pues, la flota de la Federación ataca, y tras una encarnizada lucha, consiguen destruir la base. También hay que tener en cuenta que Char pone su granito de arena, pues después de enzarzarse en una lucha con Amuro, de la que éste sale vencedor a costa de sacrificar su Gundam, aprovecha la confusión para dispararle un bazokazo láser en la cara a la dirigente de Zeon (Kytheria Zavi, la cual acababa de asesinar a su hermano Glenn Zavi por alta traición para hacerse con el poder (el cual lo había usurpado anteriormente tras asesinar a su padre Dagan Zavi, al dirigente provisional de la Federación y a más de la mitad de la Flota de la UNT usando una colonia espacial como cañón láser, ya que Dagan había concertado una conferencia de paz, completamente derrumbado moralmente (a causa de la muerte de su hijo Garma Zavi en un ataque contra Base Blanca gracias a la traición de Char (lo cual, evidentemente, no sabe nadie)))).

¡Arf, arf! Más resumido, imposible. Lo siento, pero ésto no puede durar quince números, así que...

Mobile Suit Z GUNDAM (serie)

Muchas cosas habían pasado desde el final de la Guerra de Un Año. El EUG (Earth UNT Government), formado bajo una nueva corriente, el Gaiaísmo, una variante extremista de Urismo, se había vuelto un gobierno totalmente represivo, y sus tropas de choque, los Titanes, eran poco menos que unas nuevas tropas SS. De este modo, tras la masacre llevada a cabo por ellos para reprimir una rebelión en la colonia espacial New Texas de SIDE 5, se formaron dos grupos contrarios al EUG: el AEUGO (Anti-EUG Organization), la cual contribuyó a formar nuestro viejo conocido Char bajo el nombre de Quattro Virginia, y "El Club", formado por los antiguos tripulantes del Base Blanca (incluidos, por supuesto, Amuro Rei y Sera Maas), asqueados por el comportamiento de los Titanes.

Los Titanes desarrollaban en SIDE 7 un nuevo prototipo de MS: el GUNDAM RX-78 Mark-II, y el 1 de febrero de 0087, un pelotón de MS de

AEUGO, liderado por Quattro, se infiltró en la colonia Green Noah-1 para investigar e intentar capturar el Mark-II.

Los cambios de bando se sucedieron a lo largo de toda la serie, y al final la cosa se convierte en un lío tremendo. Primero, un señor llamado Paptimus Scirocco se unió a los Titanes. Sin ninguna motivación especial, este personaje no guardaba las líneas de fidelidad que se pueden observar en el resto, sino que, al igual (sólo en cierto modo) que Char, va a la suya, aunque en su caso simplemente por egoísmo e interés. Emma Sheen, piloto de los Titanes, se pasó al AEUGO tras ver a sus compañeros en una de sus "pequeñas acciones correctivas" matando a Franklin y Hilda Vidan, diseñadores del Mark-II y padres del joven Camille Vidan. Una miembro de AEUGO se pasó a los Titanes en pos del amor de Paptimus Scirocco, aunque aquel era incapaz de sentir nada por nadie que no fuese él mismo. Quattro (Char) se vio obligado a elegir entre su lealtad para con la organización que él mismo había ayudado a crear, el AEUGO, y con el asteroide Axis, sede actual del gobierno de Zeon. Etc, etc, etc.

Sin embargo, todo este juego de intrigas, traiciones y dobles juegos llegó a su punto cumbre cuando el EUG contrató a un asesino para que matase a Brachs Fowler, fundador de AEUGO. Tras la muerte de éste, su sucesor en el mando fue Quattro, el cual decidió desvelar su verdadera identidad. Tras revelarse al mundo como Char Aznable, antiguo soldado de Zeon, y como hijo de su fundador Zeon Zum Deacon, acudió a la Asamblea Deliberativa de la UNT en Dakar el 16 de noviembre de 0087, donde habló del sueño de su padre, paz en el universo y la conquista de las estrellas llevada a cabo por una humanidad unida.

Viendo el EUG que sus planes se venían abajo, se revolvieron con gran ferocidad. Los Titanes transformaron otra colonia en un nuevo cañón láser aún más poderoso que el anteriormente utilizado, organizaron un gran ejército de Nuevotipos artificiales con grandes poderes (aunque con personalidades débiles y paranoicas), y tomaron la base lunar Von Braun, tras lo cual intentaron estrellar una colonia contra la base lunar Granada. Volvieron a repetir la masacre de New Texas, inyectando gas nervioso en dos colonias más, y sus Mobile Suits, de un poder destructivo tremendo, atacaron a soldados y civiles indiscriminadamente.

Sin embargo, gracias al apoyo de Char, AEUGO y Axis unieron fuerzas y, en la Operación Maelstrom, sus ejércitos combinados atacaron a los Titanes y capturaron la colonia utilizada como cañón laser. Sin embargo, el coste fue alto. Char desapareció en combate, y Camille Vidan, piloto del MSZ 006 Z-GUNDAM, quedó en estado catatónico merced al ataque psíquico de Paptimus Scirocco, último coletazo nuevotipo antes de morir a manos de aquel. Además, Haman Khan, la regente de Axis, declaró traidor a Char por aliarse con AEUGO cuando a éste le tocó elegir entre los dos, y reinstauró el 3 de enero de 0088 el Archiducado de Zeon bajo el mandato de Minerva Zavi, de 7 años de edad, autoproclamándose regente de todo SIDE 3 (que había recibido a cambio de su cooperación en la Operación Maelstrom). Así nació Neo Zeon.

Mobile Suit ZZ GUNDAM (serie)

Y la historia se inicia con el comienzo del desarrollo de los sueños de grandeza de Haman Khan. Su creencia de que los Nuevotipo debían su evolución a la falta de la gravedad de la Tierra la lleva a la conclusión de que hay que destruirla para acabar con todos sus problemas (interesante razonamiento, pardiez). Y qué mejor modo para empezar la guerra que dejarles caer una colonia espacial sobre Dublín. Y ya puestos, invadamos el resto de SIDEs, no sea que se reboten y protesten.

Pero un nuevo héroe aparece en la persona de Jude Ashita, nuevotipo piloto del evolucionado MSZ 010 ZZ-GUNDAM (un mecha realmente precioso e imponente). Este nuevotipo será la principal baza de la UNT en su lucha contra Neo Zeon, la que se vino en llamar la Guerra Contra la Humanidad, pues el objetivo final de Haman Khan era exterminar completamente a los Viejotipo.

A partir de aquí, la sucesión de MS cada vez más y más poderosos, pilotados por nuevotipos cada vez más y más poderosos (gracias a la tecnología empleada anteriormente por los Titanes, que daba este tipo de poderes a humanos normales, y aumentaba los de aquellos que ya los poseían), se convierte en la constante de la serie, en detrimento de una historia que, aunque apoyándose demasiado en los tópicos que ella misma había creado, todavía tenía salvación. Parece ser que los autores perdieron un poco el norte, aunque más tarde las aguas volvieron a su cauce. Pero sigamos con la historia.

Tras casi un año de guerra, Graemie (*o quizá Gramy*) Toto, uno de los nuevos super-nuevotipos, protegido y brazo derecho de Haman Khan, organizó un golpe de estado e intentó usurpar el poder, causando una división en el seno de Neo Zeon, que fue aprovechada por sus adversarios, quienes habían unido fuerzas. En una espectacular lucha junto a la colonia Core-3, Jude Ashita consiguió derrotar a Khan y a Toto, mientras un pelotón de asalto de la antigua AEUGO tomaba el palacio y apresaba a la pequeña Minerva Zavi (o más bien la liberaba de la bruja de Haman, según su propia opinión). Zas. Pum. Final feliz, ¿eh? Pues no.

ν (nu) GUNDAM: El Contraataque de Char (película)

En el período de paz que siguió, la AEUGO quedó como la única fuerza militar establecida, y poco a poco se fue ablandando, a fuerza de luchar sólo con los ocasionales piratas que pululaban por entre los SIDEs. Su nuevo cuartel general, ubicado en la colonia Londonium de SIDE 1, hizo que cambiasen su nombre por el de London Bell Self-Defense Force (Fuerza de Autodefensa de la Campana de Londres ¿?). Sin embargo, no les quedó mucho tiempo para aburrirse. Char Aznable (ya bajo su auténtico nombre, Caspar Lem Deacon), al frente de un pequeño contingente de Mobile Suits, hizo su reaparición bajo el título de Fuhrer (¡Aaagghh!) de Neo Zeon II, reclamando SIDE 3 como heredero de Zeon Zum Deacon. Defendiendo las mismas posturas de "Anti-Urismo" que catorce años antes había favorecido el hijo del asesino de su padre, Glenn Zavi, y para apoyar su reclamación de los futuros territorios de su Neo Zeon II, nada mejor que amenazar con dejar caer el asteroide 5ª Luna sobre el Tibet. Y es que, claro, ¿cuatro años de paz? ¿Qué blandenguez es esa? ¡Venga, que no se pierdan las buenas costumbres, todos otra vez al fandango!

Pese a todos los esfuerzos de la London Bell, Char siguió adelante con su plan y al cumplirse el plazo de su amenaza dejó caer 5ª Luna sobre Lhasa, en el Tibet. Sin embargo, la cosa no quedaba ahí. Su objetivo final era bombardear la Tierra con asteroides para que la nube de polvo crease una nueva era glacial que acabase con la vida en el planeta (como en la teoría sobre la extinción de los dinosaurios, vaya). Sin embargo, reaparece nuestro héroe, Amuro Rei, que por ese entonces está provisionalmente al cargo de la Fuerza London Bell, decidido a desbaratar los planes de "ese maldito loco".

Tanto Neo Zeon II, para los cuales Char es todo un héroe (su Fuhrer, nada menos; hasta lo vitorean en el metro) como la London Bell desarrollan nuevos tipos de Mobile Suits, pero la estrella es el invencible νGundam RX-93 (prácticamente hecho a la medida de Amuro y sus poderes, realmente bonito aunque quizá un poco aparatoso). Pero las relaciones personales que acompañan a la acción son tan enrevesadas como siempre, con amores que por circunstancias acaban encontrándose en el campo de batalla, intrigas, pesares y, sobre todo, muertes de amigos a manos de amigos por la estupidez de la guerra. Una auténtica entrega Gundam al viejo estilo.

Tras la venta del asteroide Axis a Neo Zeon II por parte de Adenauer Pariah, un mandatario de la UNT (lo que da una idea del nivel de dejadez y corrupción existente), Char lo sitúa en una trayectoria de colisión con la Tierra como la"piedra de toque" (nunca mejor dicho) de su plan. Sin embargo, tras la batalla que se desarrolla a su alrededor, y después del enfrentamiento final entre Amuro y Char, del cual Amuro sale al fin victorioso, destrozando el MS de Char y capturando la cabina de pilotaje con él dentro, Axis entre en órbita de colisión directa con la Tierra, y Amuro intenta detener su caída con el RX-93 (empresa altamente valiente y altamente estúpida), y sus compañeros de London Bell se unen a él, colocándose bajo el asteroide y activando a toda potencia los retropropulsores de sus MS. Viendo su inútil esfuerzo, Char parece darse cuenta finalmente de la atroz catástrofe que ha provocado y ordena a todos los MS de Neo Zeon II que se sumen al esfuerzo de las fuerzas de London Bell para intentar detener la caída de Axis. Sin embargo, la inmensa masa del asteroide resulta imposible de detener en su caída y Amuro y Char les ordenan que abandonen. Entonces Amuro despliega todo su inmenso poder Nuevotipo para intentar destruir el Axis, y cuando parece que todo está perdido, Char comprende por fin todos sus antiguos errores y suma su también gran poder al de Amuro, con lo que Axis, el RX-93,

Char y Amuro, unidos por fin, se desintegran originando un anillo de partículas que circunvala la Tierra. Es el símbolo de una nueva época de paz, y el punto final al mayor nudo argumental de toda la saga. Bonito, ¿eh?

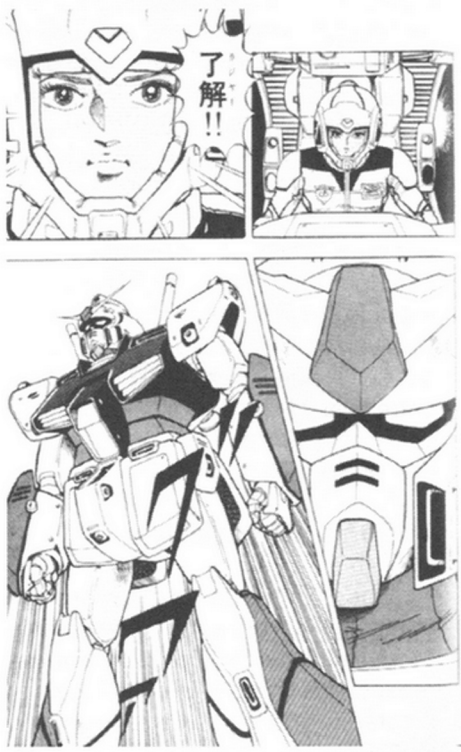
GUNDAM 0080: War in the Pocket (OVA, 6 cap.)

Acaba de finalizar la Guerra de Un Año. En la colonia Rhia de SIDE 6, que se había declarado neutral, el Escuadrón de Pruebas G-4 de la UNT ha buscado refugio tras el ataque del Equipo de Comandos "Cíclopes" del ZAK a su base en el Ártico. La historia se centra en la vida del pequeño Alfred (Arufuredo, flipa) Izuruha, de diez años, picado con sus compañeros de clase por conseguir insignias de Escuadrones de MS. Durante un ataque de Fuerzas de Zeon a las tropas de guardia dejadas en la colonia por la UNT, un Zak cae derribado en un parque, y Al corre hacia el lugar para verlo más de cerca. Al llegar, se encuentra con su piloto, un "rookie" o novato llamado Bernie, el cual le cambia su insignia de escuadrón por la cámara de vídeo de Al, que contiene vistas de los containers en los que el G-4 ha transportado su prototipo, el RX-78 NT-1 (como su nombre indica, preparado para un NuevoTipo) a bordo de la colonia, huyendo del ataque de los "Cíclopes".

Más tarde, de vuelta a Zeon, es reclamado por los "Cíclopes" como repuesto de uno de sus miembros, muerto durante su última operación contra G-4, y se dirigen camuflados a la colonia (no pueden ir como tropas de Zeon debido a la neutralidad) transportando un Rick Dom II desmontado, con la orden de capturar el NT-1 o destruirlo a cualquier precio. Sin embargo, Al ve a Bernie conduciendo uno de los camiones y se las arregla para entrar en contacto con ellos, lo cual aprovechan para usarlo de contacto. Alfred, cegado por la idea de una aventura emocionante, se presta al juego encantado, y desarrolla un especial afecto por Bernie, a quien considera como un hermano mayor. Más tarde, aparece en escena una antigua vecina y amiga de Alfred, Christina, quien regresa de la Academia de Pilotos de la UNT para acerse cargo de las pruebas del prototipo, que debe ser entregado a su piloto designado (posiblemente Amuro Rei). Al, que por supuesto no lo sabe, le presenta a Bernie como su hermano mayor, y resulta evidente que existe una gran atracción entre él y Chris.

Sin embargo, tras comenzar el ataque, el Rick Dom II es vencido por el NT-1, pilotado por Christina, y todo el equipo de los "Cíclopes" menos Bernie resulta muerto. Al verse solo y pensar en la muerte de sus compañeros, Bernie decide abandonar la misión y escapar de la colonia, gracias a la red de espías existente en la misma. Pero Al, al saberlo, le acusa llorando de ser un cobarde y haberle mentido, ciego de pena y frustración. Y Bernie, después de darle vueltas a las muertes de sus compañeros y a la decepción que causa a Al, decide quedarse, arreglar su antiguo Zak (todavía abandonado en el parque) con la ayuda de Al y destruir él sólo el NT-1. Ni que decir tiene que a Al le brillan los ojos de puro orgullo e ilusión al escuchar su decisión.

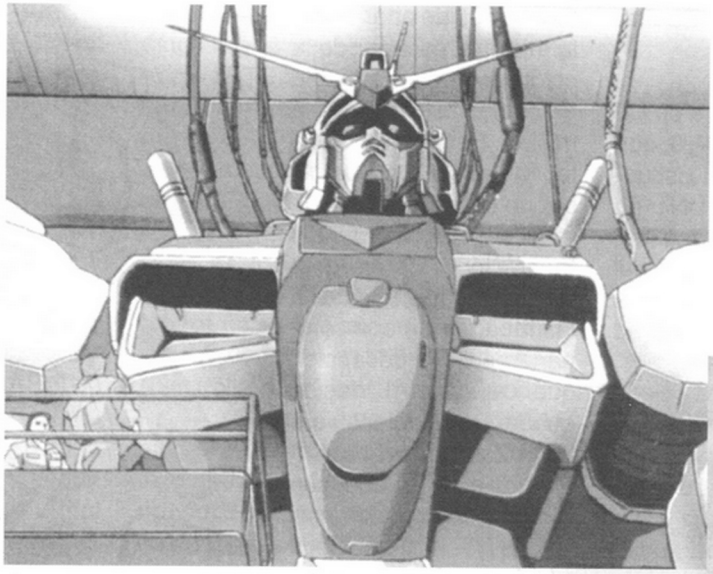
Sin embargo, y tras prepararlo todo, incluida una trampa para atraer al NT-1 al parque y destruirlo, Al se entera de que quien pilota al Gundam no es otra que Chris, y corre para intentar detener a Bernie. Pero ya es demasiado tarde. La suerte está echada. Ante sus gritos desesperados (e inútiles) de aviso y su estupefacta mirada, el Gundam y el Zak, con sus dos mejores amigos, enamorados entre ellos, se enzarzan el uno contra el otro, quedando ambos destruidos. Empujado y atontado por la explosión, asiste incrédulo a la retirada de la malherida Chris del interior del Gundam, así como del cadáver de Bernie (ninguno de ellos supo ni sabrá nunca quién era su rival). De golpe y a las duras, con sólo diez años, se da cuenta del verdadero horror de la guerra y de la tragedia que su infantil testarudez ha propiciado. Es la OVA más emotiva que he visto hasta ahora, y no me avergüenza decir que al verla se me saltaron las lágrimas. ¡Ésto es el espíritu Gundam, y lo demás son tonterías!



GUNDAM 0083: Stardust Memories (OVA, 13 cap.)

15 de octubre de 0083. El Albion, una nave porta-MS (como el Base Blanca) llega a Australia desde el centro de desarrollo de la UNT en Von Braun, llevando dos nuevos prototipos de MS de diseño HEWAT (Heavy Weapon And Armor Type). Uno de ellos, el GUNDAM RX-78 GP02 (Gundam Prototype 02), equipado con misiles nucleares, en contra de los tratados de Antártida y Granada.

Con la ayuda de un espía, Hannibal Gato, un piloto de la "Delaz Flotte" (los remanentes de la "Guardia de Defensa del Pueblo" de Zeon tras la huida de A Beau Cop), se infiltra en la base de Australia y escapa con el GP02, cubierto por un ataque de distracción de su equipo. Kou Uraki, un cadete de la Spacy, le persigue en el GP01 junto con el Albion.



Tras anunciar sus intenciones por emisión láser, la Delaz Flotte comienza una serie de ataques a lo largo de todo el espacio, así como sobre las bases lunares. Pero el verdadero objetivo del plan de Gato, la "Operación Stardust", es otro: la Reunión Naval, agrupación de toda la flota de la Spacy para una asamblea en una de las Islas Solomon el 15 de noviembre. Gato dispara el misil nuclear del Gundam contra la asamblea, destruyendo prácticamente toda la Flota.

Pero además, una colonia espacial que estaba siendo trasladada de un SIDE a otro, es afectada por la explosión y entra en órbita de colisión con la base lunar Von Braun. La Flota de la Spacy no está en condiciones de impedirlo, y la Delaz Flotte tampoco está muy por la labor, pero aunque el GP01 ha sido destruido en el ataque nuclear, su diseñadora, Nina Purpleton, está construyendo un tercer prototipo de HEWAT en Von Braun. De este modo se establece una carrera contra reloj por terminar el GP03 a tiempo para que Kou Uraki pueda impedir con él el impacto de la colonia contra Von Braun y salvar así a sus habitantes. Entonces se produce el enfrentamiento final entre Kou y Hannibal, que decidirá el destino de un millón de vidas (qué dramático, ¿eh?).

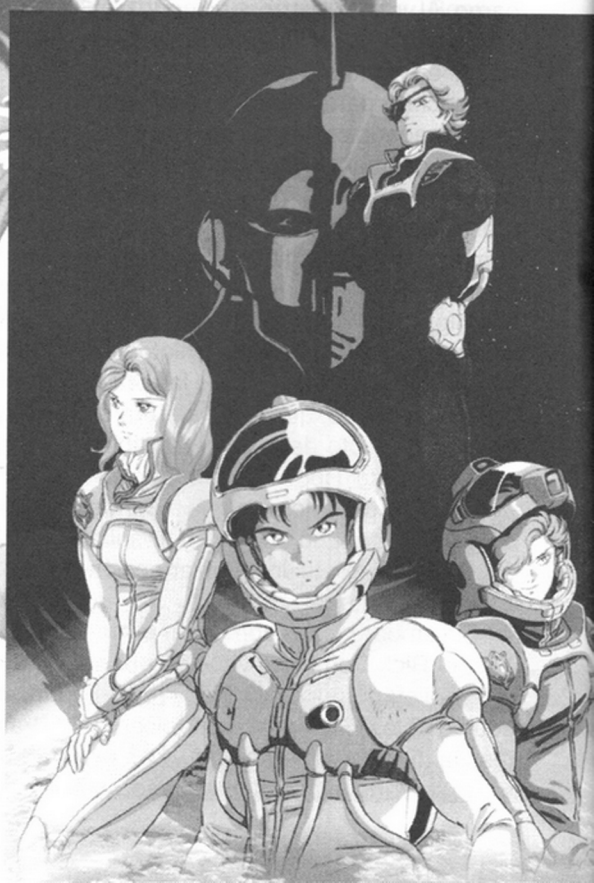
GUNDAM F91 (película)

Tras 30 años de Pax Humana, en 0123 Meitza Rohna, desde la colonia Frontera III de SIDE 9, a la que ha rebautizado como Babilonia Cósmica, emprende la lucha por la conquista de los SIDEs y el control sobre la humanidad, promulgando la teoría del "Principio de la Cosmo Nobleza", que en resumidas cuentas viene a ser otra típica ideología creada con el fin de justificar su afán de gobierno. El ejército de Cosmo Babilonia, la Crossbone Vanguard, ataca la vecina Frontera IV, capturando a Cecily Fairchild, que resulta ser la nieta de Meitza, con la que su madre huyó diez años atrás para alejarla de su abuelo. Seabrook Arno, un joven amigo, intenta impedir su rapto a bordo de un Gun-Tank que había en un museo, pero no consigue gran cosa. Al final, él y sus amigos escapan.

Llegados al Arca Espacial, el crucero de combate escuela de la Federación, estacionado en Frontera I, descubren que se ha convertido en una nave refugio, además de encontrarse preparando a toda prisa un nuevo prototipo de MS, el F91 (perteneciente a una nueva generación de MS, los Fórmula), llamado Gundam F91 por su parecido con una antigua línea de MS, y que curiosamente ha diseñado la madre de Seabrook, a costa de dejar un poco abandonados a sus hijos. Mientras, Cecily llega a Cosmo Babilonia y conoce a su padre, Máscara de Hierro (¡Aaggh!), que ha prometido no quitarse tal aditamento hasta que Cosmo Babilonia no se haya establecido firmemente, y tras una serie de acontecimientos, decide aceptar lo que le han propuesto y asumir de nuevo el papel de Vera Rohna, heredera del futuro imperio.

Se suceden las luchas, con Seabrook Arno a bordo del F91, mientras el Arca Espacial lucha con las fuerzas de la Crossbone Vanguard. Finalmente, Cecily se da cuenta de la verdadera naturaleza malvada de su padre y abandona las fuerzas de Cosmo Babilonia. En la lucha final con Máscara de Hierro a bordo de su Lafressia, contra Cecily en su Vigna-Gihna y Seabrook en el F91, el primero sobrepasa ampliamente a Cecily, obsesionada por destruirlo, y está a punto de matarla. Ante este apuro, Seabrook pierde el control y se manifiestan todos sus poderes latentes. El F91 despierta todo su potencial bajo ellos y despliega el Sistema Psychomu, que deja imágenes-espejismo tras el Gundam. El Lafressia no puede con el Gundam y Máscara de Hierro se aterroriza. Al final, los propios tentáculos del Lafressia, siguiendo a la imagen falsa del Gundam, atraviesan su propia cabina de control gracias a una hábil maniobra de Seabrook, autodestruyéndose (Máscara incluido, claro), y tras una angustiosa búsqueda por el espacio, los poderes del Gundam permiten a Seabrook encontrar a Cecily.

Animación espectacular de verdad, pero la historia... no sé, no es como la de las OVAs o el resto de la serie. Ha perdido ese dramatismo tan característico de la saga Gundam. Hasta tiene un final feliz. Pero en fin, entretiene, que es lo que al final cuenta.



Mobile Suit Victory V-GUNDAM (serie)

Lo último en Japón. Si no me equivoco, lo emite Asashi TV los viernes a las cinco de la tarde. Lo siento, pero no tengo una antena conectada con Japón, así que sólo sé de ella lo que se ha publicado en revistas informativas, tanto japonesas como norteamericanas. Así que aquí sí que es fácil haceros un pequeño resumen.

Los hechos suceden treinta años después de los hechos relatados en F91. Desde SIDE 2 aparece el Imperio Zansugaaru, con nuevos ánimos de conquista sobre todo lo conquistable, pero por lo visto aún más extremistas que de costumbre. El MS Victory es el último prototipo de Gundam, y posee una estructura de cuerpo central divisible en dos partes (Core Block System), a la vez que mantiene los avances tecnológicos aparecidos en F91, y gracias al CBS se le pueden añadir complementos externos (ametralladoras, cañones, etc.). Los MS enemigos parecen ser, gracias a la misma tecnología CBS, transformables en Jet-Cópteros (más ¡Aaaghh!).

Los protagonistas de la historia son Evin Usso, un muchacho de trece años, y Karin Shakutei, una niña de doce. Todo el plantel tiene aproximadamente la misma edad, salvo el piloto del Core Fighter (nave de complemento para combate), Mabetto, que creo que tiene 22 años. Y el principal enemigo es un tal Chronixle, de 20 años (todos los nombres siguen la interpretación de los kanjis originales hecha por MechaPress).

Lo que sí resulta evidente, vista la historia y el estilo de la animación, es que esta serie ha sido enfocada principalmente a las ventas de merchandising, y a un público adolescente japonés que conoce Gundam principalmente por su reciente versión SuperDeformed, así que la historia es simple, divertida y con gran salida comercial. Los últimos datos que he leído acerca de su nivel de audiencia hablan de un diez por ciento, lo cual, sin ser un éxito descomunal, está muy bien para la tremenda competencia que existe en Japón.

Y eso ha sido todo. Por problemas de espacio no he dado todos los datos posibles acerca de cada serie, como el staff de cada una, comentarios detallados de su calidad, etc, ya que la lista de nombres ilustres que han pasado por la saga Gundam es extensísima, desde su director original y creador, Yoshiyuki Tomino, pasando por Yoshikazu Yasuhiko, Haruhiko Mikimoto, Hiroshi Osaka, Kunio Okawara, Hayime Katori y muchos otros en las labores de dirección de animación, diseño de personajes y de mechas, etc. Quizá más adelante podamos analizar las distintas producciones una por una, pero no hoy. Esto pretende ser tan sólo un resumen, y me temo que no lo he podido resumir demasiado (desde luego, esto no va a caber en tres páginas, así que a autoflagelarme).

Gracias por su atención y muy buenas noches.

The JavHunter

En esta serie de imágenes podéis apreciar cómo ha cambiado el "look" de la serie desde sus comienzos hasta sus finales. Por orden cronológico, desde finales de los 70 hasta principios de los 90, la saga de Gundam ha pasado por las manos de muchos autores, lo que le ha restado una continuidad gráfica. Pero, desde luego, nunca ha sido para peor. GAMBARE, GANDAMO!! (euh, creo)

¿Sabías que...?

De nuevo nos encontramos, un mes más (me da la impresión de que siempre empiezo igual), en esta vuestra sección. Estaba pensando que debido a las favorables críticas recibidas sobre esta sección, y al hecho de que aquí se tocan los temas más diversos de forma muy light, tal vez sería conveniente hacer una sección un poco más extensa que ésta, en la que tocaríamos más a fondo los temas que más curiosos os parecieran. Además, trataríamos más a fondo la historia de Japón, los lectores que hayan viajado allí podrían contarnos sus experiencias y en general cualquiera que quiera contar algo sobre Japon podría hacerlo. En pocas palabras, una sección que llevaría por titulo "Japón Japón", y que trataría de acercar el país del sol naciente a todos nosotros. Espero que me escribáis diciendo qué os parece, y que me contéis cosas que tengan que ver con todo esto que os he dicho, y por supuesto con esta sección. Empecemos ya con el ¿Sabías que...?

¿Sabías que en Japón la duración máxima de las cintas de vídeo es de solo 2 horas ? Esto se debe a que ellos en sus vídeos tienen triple velocidad; no se conforman con la doble y se ponen la triple. Además, la duración de las cintas de cassete varía tanto que yo no me pondría a contar los minutos de cada una. Hasta ahora he visto cintas de 40, 45, 50, 70 y 120 min, y me han dicho que aún hay más distintas.

¿Sabías que las líneas telefónicas y de energía van siempre por encima del suelo, es decir en postes? La razón es porque con la tendencia que tienen a padecer terremotos y otras lindezas naturales, si las hicieran subterráneas no ganarían para poder repararlas. Es más fácil poner un poste nuevo que levantar una calle.

¿Sabías que existe una "Hot Line" para resolver los juegos de consola en Japón? Hay un equipo de personas que nada más salir un juego a la calle se pone a trabajar para resolverlo. Si te atascas en algún punto, les llamas y ellos te dicen como terminarlo.

¿Sabías que en las escuelas japonesas hasta los cursos equivalentes a nuestro B.U.P. (High School), no se permite a los alumnos llevar reloj? Sobre esto no sé que decir, me parece muy curioso. Si os habéis fijado en las series o en los mangas, los alumnos casi nunca consultan el reloj en clase. No sé si será porque no entraba en el argumento o porque realmente no llevaban reloj.

¿Sabías que no debes interrumpir a la empleada del "McDonald's" cuando te habla ? La chica suele quedarse bastante cortada. Desde luego, eso de aprender a atender a un cliente con un manual de instrucciones es de lo más deprimente. Los japoneses tienden a ser como los robots que dibujan, siguen las órdenes dadas y si algo se sale fuera de lo habitual, no saben cómo reaccionar.

¿Sabías que Rumiko Takahashi vive en una casa de lo más corriente? Un amigo mío la visitó en su propia casa. La señora le salió con delantal y todo. Según las palabras de este sujeto "sólo le faltaba la paleta de cocinar...". Después de firmarle unos números de Maison Ikkoku, hasta le dijo unas palabras y todo. Y el muy "@*&%fi$" SE OLVIDÓ DE COGER LA DIRECCIÓN.

¿Sabías que los numeros de los edificios de Japón están ordenados de una manera muy curiosa, tal que así: 1, 2, 3, 234, 5, 34, 7, 8, 98, etc.? Los pobres carteros deben tener una depresión increíble. Esto es así porque lo que hacen es darle un numero nuevo a cada edificio que construyen. Entonces, cuando derriban y costruyen una casa nueva, le dan un número nuevo y no el que tenía antes (aconsejo llevar un mapa detallado a cualquiera que quiera ir a una ciudad allí, por lo menos si quiere volver algun día)

¿Sabías que el japonés es un idioma en el que las palabras siempre terminan en vocal o en "N"? Si no os habéis fijado, hacedlo y veréis qué curioso.

¿Sabías que el letrero que aparece en la pared del gimnasio de la familia Tendô (en la serie Ranma 1/2), cambia y algunas veces está al reves ? Unas veces pone "iroha", y otras pone "haroi".

Ahora algunas cosas que los lectores me han enviado. Me gustaría que la gente me preguntara más sobre Japón. ¿Es que no hay nada de ese país que os llame la atención, o qué?

Pedro Martinez Blazquez de Alicante, pregunta por qué Canal 9 y TV3 dejaron de emitir Dragon Quest. Pienso que se debe a que compraron un lote pequeño de capítulos, la primera parte de la serie, supongo que para ver si gustaba o no. También puede deberse a que como compran las series por tacto en vez de por vista, no se dieron cuenta de que esta serie en Japón tiene poco tiempo, y al ritmo que las autonómicas hacen las series no les duran nada (en Japón hacen un episodio a la semana). Por eso deben pararse al poco, cogen a los japoneses enseguida. Tal vez deberían coger series más antiguas y que ya acabaron. Estoy seguro de que hay un monton que tendrían también mucho éxito y no les darían estos dolores de cabeza a la gente.

En cuanto a lo del Club de Kimagure, en el pasado número estrenamos aquí mismo un bonito club de fans de esta serie, lo que me recuerda que todavía no he terminado el de este número y sé de alguien que debe estar afilando el hacha (llamadme "Gimli el enano" -JJ).

Sobre la existencia de "Mangajin" y si existe alguna revista que haga lo mismo en castellano, te diré que lamentablemente no tengo conocimiento de ninguna, lo que prácticamente equivale a decir que no existe. "Mangajin" está muy bien para qualquiera que quiera aprender japonés, sobre todo si la has cogido desde el primer número. Yo vi uno de sus números de hace unos meses, e iban tan avanzados que como no estuvieras seis meses en Japón estudiando, no los cogías. Lo cual me lleva a tu siguiente pregunta (y de otra gente que lo ha planteado), que es por qué no hacemos

una sección sobre el idioma japones. Lo explicaré detalladamente porque en parte soy responsable de que no la haya.

Verás, en anteriores números de MangaZone se empezó a hacer una cosa por el estilo. Se pusieron silabarios de Hiragana y Katakana, se empezó a tratar algo del idioma, etc. Ahí es donde entro yo: me di cuenta de que el planteamiento era erroneo, se cometían faltas en la escritura y en la explicación de palabras y conceptos. Entonces me ofrecieron que me encargara yo, por eso de que sabía más japonés que ellos y esas cosas. Me negué. Por dos razones principales: una, que no creo que el saber japonés comporte el saber enseñarlo, y la segunda y más importante, que dedicando hipotéticamente toda la revista a ello (al estilo Mangajin), tardaríais como tres años en saber hablar *algo*, lo cual no me parece aceptable.

Si lo que queréis es saber saludar y todas esas cosas, compráis una guía turística y ahorráis tiempo y dinero, de verdad. Me estoy extendiendo mucho y sé de alguien que no va a estar nada contento, seguro (no, si soy todo un ogro -JJ). Hasta aquí todo lo referente al ¿Sabías que...? Ahora le toca el turno al Ranking.

RANKING

SERIES

K.O.R.	**314**
City Hunter	180
Touch	159
Dragon Ball	122
Macross	114
Saint Seiya	111
Hi Atari Ryôkô	101
Maison Ikkoku	101
Legendary Idol Eriko	78
Ranma 1/2	74

PELICULAS

Akira	**175**
Ano Hi ni Kaeritai	164
Macross: Ai Oboete Imasu ka	108
Dominion	86
Kaze no Tani no Nausicaa	78
Top wo Nerae: Gunbuster	57
Silent Mobius	57
Vampire Hunter "D"	53
Gundam 0080: War in the Pocket	43
Project A Ko	36

MANGA

Ranma 1/2	**193**
Kimagure Orange Road	156
Akira	129
Appleseed	89
Touch	86
Silent Mobius	86
Grey	76
Dragon Ball	68
Gunnm	53
Crying freeman	47

CD'S

Kimagure Orange Road	**206**
Eriko	157
Touch	94
Macross	87
City Hunter	69
Hi Atari Ryôkô	64
Fushigi no Umi no Nadia	58
Ranma 1/2	54
Idol Tenshi Yoko Soyoko	50
Dragon Ball	45

PERSONAJES FEMENINOS

Madoka Ayukawa	**119**
Hikaru Hiyama	66
Ranma Saotome	57
Minami Asakura	47
Lynn Minmay	47
Eriko Tamura	37
Akane Tendô	31
Kyôko Otônashi	28
Pai (3x3 eyes)	28
Nadia	25

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	**103**
Kyôsuke Kasuga	83
Ryô Saeba	82
Tatsuya uesugi	55
Hikaru Ichijô	45
Kaneda	45
Vegeta	42
Toranks	33
Piccolo	30
Grey	27

Como habréis podido observar, este mes hay múltiples cambios en el Ranking. En Series, los cuatro primeros puestos siguen sin cambios. Sin embargo Saint Seiya adelanta a Macross y Hi Atari Ryôkô a Maison Ikkoku. Destacar la fuerza con que ha entrado Ranma; sin duda está pegando fuerte. En Películas, Dominion pasa del último puesto directamente al cuarto, y Silent Möbius de la nada al séptimo. Saint Seiya desaparece directamente, y eso que estaba el séptimo. En los Mangas, Appleseed se pone en el cuarto puesto y Crying Freeman entra en el último. En los CD's, City Hunter sube, y entran Ranma y Dragon Ball. Los Personajes Femeninos experimentan la entrada de Ranma directamente al tercer puesto y Akane sube al séptimo. Los chicos se mantienen bastante tranquilos, reseñar la entrada de nuevo de Piccolo y la salida de Son Gokuh. Hasta aquí los cambios en el Ranking. Sin duda la mejor serie hasta ahora es Kimagure, pero Ranma ha entrado con mucha fuerza, veremos si llega a quitarle la primacía.

Como sigo recibiendo muchas cartas con puntuaciones bastante irregulares, voy a explicaros cómo hacer las votaciones. Pondré como ejemplo las votaciones que he hecho a las series (sí, yo también voto, ¿pasa algo?): 10 p. KOR, 9 p. Touch, 8 p. Macross, 7 p. Urusei Yatsura, 6 p. Hi Atari Ryôkô, 5 p. Ranma 1/2, 4 p. Legendary Idol Eriko, 3 p. Idol Tenshi Yoko Soyoko, 2 p. Creamy Mami, 1 p. Maison Ikkoku. Puede pareceros duro dar un 10 a Kimagure y sólo un 1 a Maison Ikkoku, pero es una forma razonable de hacer un Ranking. Si le damos un 10 a todo sí que va a ser difícil decidir cuál es la mejor. Esto es todo por hoy amigos, Sayonara.

K.I.A.

AniMelomanías

Mi Vecino Totoro (TONARI NO TOTORO)
Referencia: ANIMAGE RECORDS 32ATC-165 (1988.3.2)
Precio: 3.000 Yen
Desglose: 20 pistas.
Duración: 45:20

Hace ya varios meses, pesqué un Protoculture Addicts que contaba con una serie de artículos dedicados a CDs importados de Japón, tanto de música Pop y Rock como de Bandas Sonoras Originales de películas y series de animación.

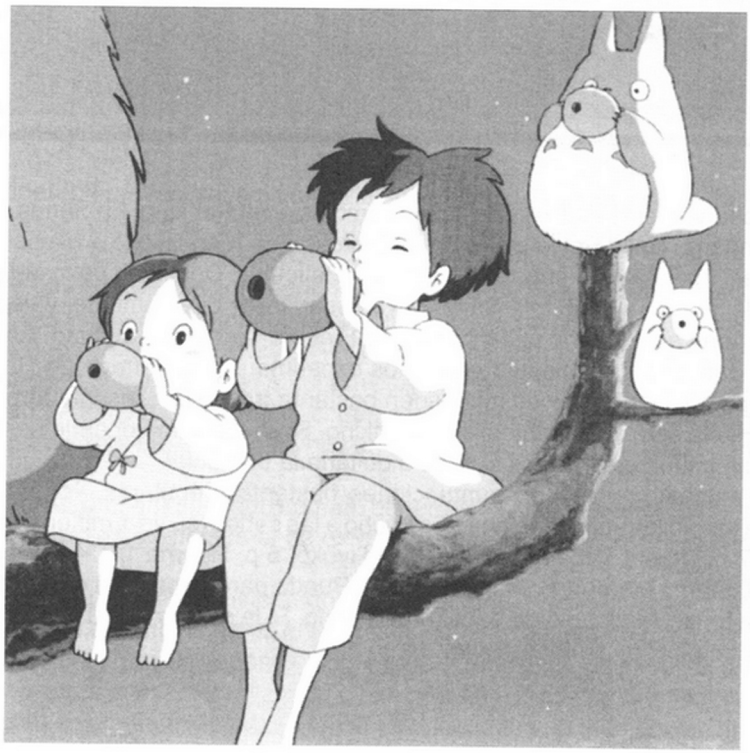
Entre los ejemplares tratados, no podían faltar varias referencias a un autor y a unas obras. El autor es Joh Isaishi, y las obras son, entre toda su fecunda producción, las bandas sonoras de los films de Hayao Miyazaki, con el que ha venido colaborando desde hace más de una década.

El calificativo que empleaba el articulista para describir la música de Isaishi en películas como "Nausicaä del Valle del Viento" era bastante peculiar: música "honesta"; música "sincera".

Y uno no puede evitar darle la razón. Isaishi es a la música lo que Miyazaki a la animación: un destilador de emociones puras y un gran narrador de estados de ánimo y paisajes emocionales. Sus temas van al núcleo del sentimiento, y no desperdicia las notas, ni siquiera en los pasajes de subrayado musical puro y duro.

"Tonari no Totoro", o "Mi vecino Totoro" según la versión inglesa oficial del título (aunque, según Tomás y Luis, la traducción del japonés habría de ser "Los vecinos de Totoro"), es una pequeña historia fantástica infantil producida y dirigida por Hayao Miyazaki. Aunque aparentemente simple, cuenta con esa complejidad de detalle, niveles y lectura habitual en el autor. De todo esto ya dio cuenta Alfons Moliné en su sección MangaManía en el DragonBall #76, así que la cuestión la dejamos para algún futuro tratamiento.

La música de Joh Isaishi para la película es, pues, cercana a lo infantil, y dotada de pequeñas y emocionantes sorpresas aquí y allá. Pero, ante todo, es muy emotiva. Los aficionados a quedarse postrados y emborracharse de sentimiento delante de su cadena HiFi, o a utilizar las BSO ajenas para imaginar historias propias tienen aquí un buen filón, pues hay muchos desarrollos temáticos con emociones muy bien demarcadas: melancolía, alegría, anticipación, misterio... En los arreglos de esta BSO se mezclan homogéneamente la orquesta tradicional y los sintetizadores, sin que se produzca ningún problema por ello. La integración es fenomenal. La paleta de sonidos sintéticos, especialmente los rítmicos, es la misma utilizada en la BSO de "Láputa...", y aunque a primera vista parezca que se trata de la misma música, la impresión desaparece rápidamente. En los temas cantados, Azumi Inoue: la sorprendente voz de esta mujer tiene una dulzura y una calidad dramática increible, aunque en esta BSO aprovecha sus maravillosos agudos para crear el estribillo Anime-Pop más pegadizo de la década. La única decepción real de este CD es que no hay muchos temas diferentes, y de algunos se realizan variaciones no muy diferenciadas, rozando el borde de lo monótono. Por lo demás, es un disco obligado.



Y ahora viene la tarea difícil. ¿Cómo describir los temas? Mis conocimientos musicales apenas sirven para explicar qué y cómo suena. Probaré a sugerir qué se siente:

Desglose:

1. Una pequeña marcheta de apertura, con sonidos sintéticos sugiriendo un coro de gaitas equívocas, vientos metal y percusiones marciales, todo ello arropando la inefable voz de Azumi Inoue que lidera el tema. Ligera, optimista y no exclusivamente infantil.

2. La continuación del espíritu del tema anterior en un tranquilo tema orquestal. Cuerdas y flautas describiendo un paisaje bucólico pero no exento de energía. Cierta alegre sorna permeando las notas musicales. Cálido, alegre, y decididamente campestre.

3. Pequeños patrones de sintetizador y caja de ritmos punteando una divertida melodía. Superponiéndose capa a capa y rigurosamente a destiempo, crean un ambiente divertido pero a la vez intrigante, para disolverse repentinamente en un ataque de lenta nostalgia.

4. Pequeños gritos procesados, abruptos golpecitos de sintetizador e instrumentos orquestales. Un suspense que estalla en un ataque de la orquesta (cuidado con el volumen o la primera vez os llevaréis un buen susto).

5. Instrumentos de viento llenos de melancolía y nostalgia. Deliciosa tristeza. Este es, a todos los efectos, el tema principal.

6. Tras un ataque percusivo y sintetizado, el tema 3, acelerado, y bombardeado por los síncopes del tema 4, resultando en un ritmo más enérgico y alegre, aunque sea para difuminarse rápidamente.

7. Versión instrumental del tema 1.

8. Izumi Inoue tarareando un nuevo tema musical, que emplea la habitual paleta de sonidos sintéticos de Isaishi.

9. Ritmos orquestales cambiantes para describir un seguimiento algo tenso que deviene en cómico, dejando caer las notas de lo que finalmente se oirá como el definitivo Tema de Totoro (versión Pop completa en el corte 19), en varios tonos emocionales: precursor, pomposo, anticipatorio... Luego el misterio, y de nuevo el tema de Totoro, hasta desembocar de nuevo en las notas melancólicas del tema 3. Uno de esos temas de subrayado de la acción que en este caso constituye casi un ejemplo de manual.

10. Y aquí, el tema más "abstracto" del CD. Coros sintéticos y demás texturas creando una atmósfera al más puro estilo New Age. Recuerda un poco a los temas de "Nausicaä..." para los Ohms ("gorgonas" en "Guerreros del Viento") y demás bichos de la Jungla Tóxica.

11. Variante esperanzada del tema de Totoro, todo cuerdas, suave.

12. Azumi Inoue cantando una suave variante del tema 9, animada por la esmerada percusión sintética.

13. El tema 3. Tras un intro suave, llegan los sintetizadores y ese ritmo tan característico de Isaishi. Aquí se desarrolla por entero el tema, aunque con un cierto tono "agorero" en algunos compases. Luego, de nuevo el tema 3, más intenso y mejor desarrollado en un continuo crescendo. Aquí hay un pequeño tiquismiquis para mí: hay un instrumento sintético que realiza un contrapunto a la melodía principal, no muy brillantemente, y que al final hace un poco el ridículo para mi gusto.

14. Un jugueteo de notas sintéticas que alterna entre el misterio tranquilo y la conclusividad. Después, el tema de Totoro, cargado de expectación, misterio y maravilla.

15. El mejor de los temas orquestales. Una progresión maravillosa que estalla en el tema 3 con toda su fuerza. Especial atención al juego de arpegiados, alternando el continuo con el cuantizado. Superior. Después, el tema de Totoro, orquestal, energico y alegre, que deriva a una tranquilidad y se detiene en una nota de esperanza.

16. El tema nueve, más lento y suave, casi nocturno. Después, el mismo tema 9, pero con las cuerdas aportando un ritmo grave, que deriva a una ejecución más neutra, aunque concluyendo en la misma nocturnidad del anterior.

17. Tema nuevo. Alternando la placidez y la energía, constituye una pequeña loa a la imparable energía juvenil, traviesa. Un tanto costumbrista, incluso.

18. El tema de Totoro. Ataca fuerte con la orquesta, para desvanecerse en un ritmo muy suave, que deja las cosas inconclusas...

19. ...Para llegar a El Tema De Totoro Con Mayúsculas. Azumi Inoue y los coristas han logrado una canción que no es que sea pegadiza... ¡Es que es contagiosa, virulenta, epidémica, y se adquiere a la primera escucha! Tengo amigos a los que el Manga y el Anime ni les van ni les vienen, y que nada más oirla terminaron condenados para siempre a tararear por ahí el ("¡canten conmigo!") "Tonari no Tótoro Totoro". Los agudos de Inoue son absolutamente maravillosos. No te lo lograrás quitar de la cabeza. Otro tema pop de manual.

20. Y como conclusión, de nuevo el tema 1, cierre perfecto a este CD.

¿Cómo conseguir esta BSO, o cualquiera de las otras que iremos describiendo en los meses sucesivos? La solución en el próximo MangaZone.

Juan Gómez Martín

U-JIN
Tienen carita de buenas, pero...

Uno de los temas de los que menos hemos hablado en el **MangaZone**, y que más fuerte está pegando, por lo menos en la importación, es el de los mangas eróticos. Alguna vez nos habíamos referido al **"Miss 130"** publicado por **Kiss Komix** y alguna cosa más, pero ahí acabó la cosa.

Pero desde hace un tiempo han estado llegando a España unos cómics que al parecer han tenido un éxito increíble. Se trata de las colecciones de **U-Jin**. Hacer un comentario de cada título sería imposible, así que hablaré de **"Oishinbo Papa"**, una de los más conocidos, y que se incluye en

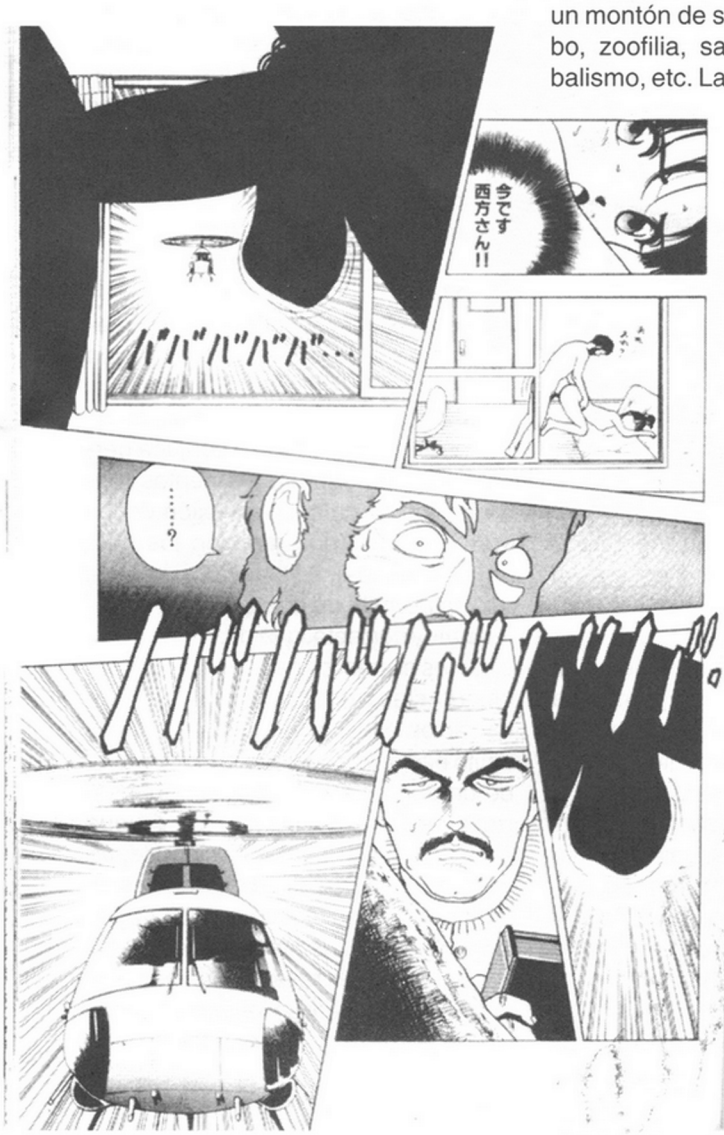
los tomos **"Q & I"**, junto a **"Infinity"**.

La calidad gráfica es excepcional, muy superior a muchas de las colecciones de manga publicadas en España, y a años luz de "Miss 130". Es un estilo muy limpio, de líneas finas. De todo lo que hay en España, lo que más se le parece es **"Dominion"** (a nivel gráfico). Para los grises han utilizado el ordenador, y para los decorados, fotocopias calcadas.

Los personajes están muy bien acabados. Se parecen a los de **Studio Pierrot** (*"Kimagure", "Emi", etc.*). En definitiva, es el tipo de dibujo que la mayoría de la gente desearía encontrar al abrir un manga.

Los que han visto estos cómics lo saben, y para los que no, quiza ya se lo estaban oliendo. Y es que estos comics, por sus escenas exageradamente fuertes, están censurados, pero no al estilo del tijeretazo americano, sino que es una autocensura del mismo autor con el fin de evitar ese mismo tijeretazo, y en la mayoría de los dibujos fuertes, casi no llega a molestar. Es del tipo de **"Crying Freeman"**, que por cierto, en comparacion con "Oishinbo Papa" o cualquier otra obra de U-Jin, es totalmente inocente, tanto es así que no te puedes encontrar tres páginas seguidas sin que aparezca alguna chica desnuda o una pareja haciendo el amor o...

El argumento de "Oishinbo Papa" es bastante original. Se trata de una camarera y un cocinero que trabajan en un restaurante, pero en realidad son una especie de cazadores a sueldo que se dedican a vengar a las personas que han sufrido algun trauma por culpa de sus parejas. Así, cada capítulo empieza en el restaurante. Entra el cliente/a (si es clienta, el cocinero se cobra en carne), y después de exponer su problema, se ponen en acción, buscan a la futura víctima y, después de engañarla con algún truco (normalmente el truco consiste en que la camarera haga de cebo, engatusando a la víctima con sus encantos), y al menor descuido le hacen la jugada. Luego le cortan una parte del cuerpo, la cocinan, y se la sirven al cliente. Fuerte, ¿no?



En definitiva, esta colección tiene un montón de sexo, vouyerismo, morbo, zoofilia, sadomasoquismo, canibalismo, etc. La serie "Q & I" consta de 5 volúmenes, de unas 200 páginas cada uno. Otros títulos de U-Jin son: **"Konai Shasei"**, **"Phobia"**, **"Infinity"**, **"Juliet"**, y **"Angel"**. También existe un libro de ilustraciones (bastante caro) llamado **"Lycenne"**.

Me sorprendió su gran calidad, y me extraña que todavía nadie haya dicho ni pío sobre la existencia de estos mangas (dentro de poco aparecerá un artículo en profundidad sobre el tema del erotismo en el manga, un poquito de paciencia, hombre -JJ). Espero que alguna editorial española nos sorprenda algun día con su publicación.

Vicente Penadés

DOMINION

Aquella pandilla de esquizofrénicos en sus locos cacharros

Pues sí. Hace apenas un año esto parecía una ambición condenada a la frustración, pero por fin el anime ha comenzado su marcha por nuestros lares. Del tiempo depende decir si esta marcha será triunfal o no, pero ya nadie podrá decir que no hemos tenido nuestra oportunidad. Primero fue El Puño de la Estrella del Norte, un comienzo apropiado según unos, equivocado según otros, pero comienzo al fin y al cabo. Y un mes después, nos encontramos con el segundo lanzamiento de Manga Films: Dominion.

El periplo que ha seguido esta obra, como muchas otras, ha estado plagado de transformaciones desde que el producto inicial saliese de su país de origen. Originalmente una OVA dividida en cuatro capítulos, cada uno en una cinta y con una duración de 40 minutos, nos llega como una obra dividida en dos únicos volúmenes, sus cuatro partes originales editadas para convertirse en dos y repartidas en sendas cintas, cuya duración aproximada es de 60 minutos. Las portadas originales de los cuatro volúmenes iniciales fueron, como consecuencia de su reconversión para la edición inglesa, desestimadas en favor de un par nuevo realizado para Manga Video por Steve Kyte, artista colaborador en la revista inglesa Anime UK. De este modo, quien quiera ver las carátulas originales Made in Shirow deberá buscar la edición original japonesa o la realizada por US Manga Corps en los USA, o bien ojear el libro de ilustraciones del autor, "Intron Depot 1", donde aparecen recogidas.

La historia de Dominion ya fue contada en nuestro reportaje anime del nº 7, pero es obligado darle un pequeño gran repaso aquí. En ella se nos muestra la Tierra en un cercano futuro (esperemos que alternativo), donde las cotas de polución han desbordado cualquier expectativa y forma de control. La lluvia ácida y el smog venenoso forman parte integrante del ambiente. En la ciudad de Newport (cuyo puerto ofrece sus muelles a un inmenso océano de arena), una como tantas, un grupo especial de policía intenta contener la descomunal tasa de crímenes (uno cada 36 segundos) que se cometen bajo la perenne nube de polución. Dicho cuerpo recibe el nombre de Tank Police (Policía Blindada en la versión española), y como su propio nombre indica, poseen unas herramientas un tanto especiales para ayudarles a realizar su esforzada labor: tanques. Pero no unos tanques cualquiera, sino unos de plástico. Aparatos de una ligereza sorprendente, equipados con ruedas en vez de orugas, nos brindan unas cargas y unas maniobras que harían las delicias de *Harry el sucio*, por no hablar de su poder de fuego. O, mejor dicho, por su obsesión por abrir fuego. Después de todo, ¿de qué sirve un buen tanque si no disparas con él un buen cañonazo? Y quién mejor para recibirlo que el archicriminal (bueno, un poquito menos) Buaku y su banda, de la que forman parte destacada las gemelas Puma, Annapuma y Unnipuma. La guerra entre Buaku y Policía recuerdan al coyote y al correcaminos, tanto por la aparente imposibilidad de que la policía les atrape de una vez por todas como por los trompazos, aplastamientos y estallidos que sufren en sus carnes tanto unos como otros. Y por si fuera poco, un tercer grupo en discordia, los Comandos Rojos, harán su aparición para aumentar en unos cuantos kilos el total de munición disparada a lo largo de esta OVA. Ahora bien, nada ni nadie impedirá que Leona Ozaki, junto con su sufrido Alan y nuestro pequeño héroe mecánico, el tanque(cillo) Bonaparte, hagan triunfar al final la Ley y el Orden en las calles de Newport (o al menos que lo intenten). Dos aventuras distintas, cada una en uno de los dos volúmenes, nos revelarán los orígenes de Leona en la Tank Police y los de Buaku como criminal, respectivamente, además de tenernos entretenidos durante dos estupendas horas de acción, humor, ternura, más acción y más humor. Y encima, la historia no acaba, aunque habrá que esperar un poquito para asistir a la continuación de las aventuras de nuestros "buenos" y "malos" favoritos en la pantalla. Mientras llega ese momento, nos habremos de conformar con sus nuevas aventuras impresas (e importadas).

La calidad de la animación es alta, lo cual, unido al acertado diseño de los personajes y una realización y dirección de animación realmente dignas, dota a esta obra de un ritmo trepidante en las escenas de acción que se conjuga perfectamente con los momentos tranquilos de calma y reflexión de los protagonistas (que también los hay, aunque menos). La planificación de la acción permite un desarrollo de la historia muy correcto, que desvela poco a poco los entresijos de la trama, manteniendo siempre alto el interés por la narración. Ésta, siguiendo el más puro estilo narrativo Shirow, comienza desde un punto determinado en el desarrollo de los acontecimientos y sigue sin ningún tipo de introducción, dejando que sea la sucesión de detalles en la acción los que poco a poco vayan revelando más y más porciones del pastel, hasta completar totalmente el puzzle. Sin embargo, a diferencia de sus obras para el cómic, la trama aquí

no resulta enervante por su complicación. No tienes más que dejar fluir la historia a través de los minutos y ella sola se va desplegando como un mapa al que se van uniendo pedazos, hasta conseguir un panorama general. Unido a que el grafismo acompaña, la unión de ambos resulta en diversión pura que, si bien no es del tipo que produce carcajadas continuas (sí alguna de vez en cuando), sí que logra mantener una perenne sonrisa sobre tu cara mientras la estás viendo, que es lo que sus creadores querían, al igual que todo aquel que la ve.

Sin embargo, no es recomendable intentar leer los títulos de crédito originales, porque en la versión inglesa, y por tanto también en la española, para poder acomodar los títulos de crédito de la versión doblada, lo que se hizo fue reducir la animación y títulos de crédito finales originales a la mitad del tamaño, por lo cual vienen a ser prácticamente ilegibles, por no hablar del ballet submarino y en toda su gloriosa belleza (desnuda) de Anna y Unni acompañándolos, y que a más de uno va a hacer empañar la pantalla de su televisor, por aquello de tener que pegar los morros a la tele para distinguir algo.

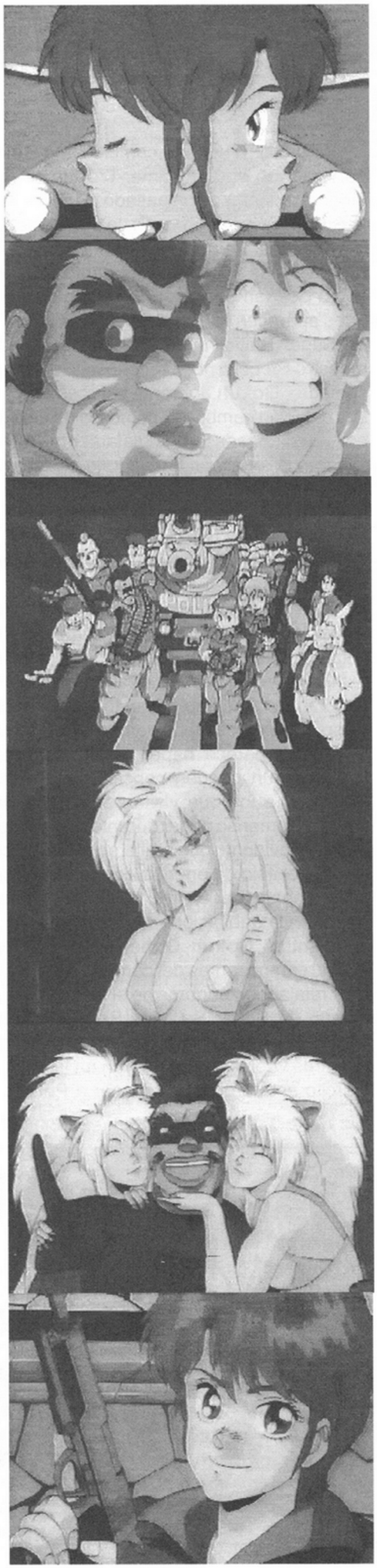
Y para terminar, una nota de duda, otra de franca decepción y una tercera de esperanza:

·**El color**, que en la mayoría de pasajes resulta adecuado, e incluso muy bueno, peca a mi gusto de una cierta falta de viveza en algunos pasajes donde la acción de desarrolla en interiores, aunque no me atrevería a decir que no es por un intento de crear un ambiente aséptico en los mismos. Para mí hay en algunas ocasiones demasiados tonos pasteles, a la vez que una monotonía de azules oscuros en las escenas de exteriores. Sí, sí, ya se que hay que crear una atmósfera ambiental opresiva por todo aquello de la polución y tal y tal, pero pienso que podían haber experimentado el mismo efecto con un par de gamas más (aunque resulta muy fácil hablar del tema cuando no has sido tú quien se ha enfrentado al problema).

·**La música**. Pues yo seré un maniático, pero sigo pensando que es una tontería cambiar la música a una película, máxime cuando no se hace para mejor. Si bien algunas de las piezas musicales de la banda sonora doblada no son malas, e incluso hay un par de melodías pegadizas (anodinas, pero pegadizas), no comprendo el objeto de ese cambio. ¿Quizá para que los pobres fans de habla inglesa tengan un estribillo en su lengua para poder tararear? Vale que la banda sonora original no es ninguna maravilla, pero vaya... ¿qué les costaba respetarla? Esto empieza a recordarme a bodrios como los acometidos contra series como "La bola de Dan" o demás canalladas de Tele5, aunque al menos lo de esta versión inglesa de Dominion se ha hecho con un mínimo de gusto musical. Ahora bien, lo realmente decepcionante es escuchar la versión española y notar cómo tus orejas van haciéndose más y más grandes en un (inútil) intento por conseguir escuchar esa música, la cual resulta que es el principal apoyo de la mayoría de las escenas de acción y de varios de los gags cómicos, y esa falta de volumen hace que pierdan casi toda su fuerza. Por el contrario, los efectos de sonido son estupendos, llegando en ocasiones a eclipsar completamente a la misma música.

·**El doblaje**, que ha mejorado, no es sin embargo el más adecuado en algunos casos. Las voces que más me han chocado han sido las de Buaku y, sobre todo, las de las Puma. ¿Dónde está ese tono sexi que todos esperábamos escuchar en su voz? Menuda decepción. Sus voces son completamente inexpresivas. Y Buaku me recuerda enormemente al maestro de Shiryu y Caballero de Oro de Libra, aunque se supone que este nuevo personaje debe tener unos 300 años menos que aquel. Otros personajes han sido doblados más o menos correctamente, aunque sus voces tampoco terminan de alcanzar el nivel de expresividad de sus rostros. Sin embargo, otras voces, como la de Leona, el doctor o el capellán son muy correctas, y los actores han hecho un buen trabajo. Sin duda, la mejor de todas ellas, la que se lleva un DIEZ, es la del Tte. Britain. En realidad, el único fallo real es el de sincronización en la escena en la que un tanque de la policía sale volando y va a incrustarse en la habitación de un hotel, para alegría de la mujer que se aloja en ella con su compañero, cuyo "cañón" no puede competir con el del tanque.

Su amistoso vecino
SpiderJav



DRAGON BALL ZZ
La historia

Vegeta y **Trunks** le comunican a **Bulma** su deseo de participar en el Cell Game. **Trunks** se corta el pelo y se dirigen al cielo. Ya han pasado 48 horas desde que **Gokuh** y **Songohan** entraron en la habitación, y están todos espectantes. **Vegeta** argumenta que si ellos sólo estuvieron 20 horas y aumentaron tanto su poder, quién sabe como podrían salir **Gokuh** y **Gohan**. Y nadie le replica, pues aparecen inmediatamente. Los dos salen en estado de Super Saiyajin. **Songohan** ha crecido tanto que su maestro **Piccolo** no lo reconoce. Está casi tan alto como su padre. **Gokuh** aparenta ser más alto y corpulento, y sus ojos han cambiado, como los de **Gohan**. Sus ropas están destrozadas. Inmediatamente **Gokuh** se viste, y **Piccolo** le regala un nuevo traje a **Songohan**, idéntico al que él mismo lleva, a excepción del casco. Si se piensa bien, **Songohan** debería llevar la ropa o al menos el símbolo o inicial de su último entrenador, así que debería llevar el uniforme de **Gokuh**, pero él le pide a **Piccolo** un traje como el suyo. Tiene buen gusto.

Songokuh, usando la técnica del traslado instantáneo le hace una visita a **Cell**. Éste, sorprendido, le dice que aún faltan 9 días para el comienzo del Cell Game. **Gokuh** le explica que sólo ha ido a desearle un buen combate, que espera que sea limpio y justo y que no muera nadie. Después se va. **Cell** no parece estar muy de acuerdo.

Gokuh parece haber alcanzado una fuerza sin límite, según pueden constatar el **Duende Karin** y **Yajirobe**, a los que visitan él y **Songohan**. **Gokuh** libera su inmenso poder durante unos segundos, pero se hace tan evidente que arriba en el cielo Piccolo y los demás sienten el flujo de energía como un huracán. **Vegeta**, muy impresionado por el nivel de **Gokuh**, le propone a **Piccolo** entrar en la habitación.

Mientras, **Gokuh**, **Gohan** y **Chichi** se van a pasar unos días al campo, antes del comienzo del Cell Game. Parecen muy relajados y seguros de sí mismos. Ya no abandonan el estado de Super Saiyajin. Parece que ahora ese es su estado habitual, como si ser normales les resultase extraño. Mientras vuelven a casa, oyen en la radio del coche que el ejército está a punto de atacar a **Perfect Cell**. El ridículo

ataque de las fuerzas armadas no tiene ningún efecto sobre **P·Cell**.

Gokuh decide ir a buscar a **Dende**, el Namek con capacidad curativa, para que resucite al dragón **Shen Ron**, pero es incapaz de encontrar el *ki* (espíritu) de un ser en la inmensidad del universo, así que va al planeta de **Kaioh** (el rey del universo), para que le ayude a encontrarlo. Así lo hace **Kaioh**, y al llegar al planeta de los Namek **Gokuh** exclama asombrado: "¡Ahivá, cuantos **Piccolos**!".

Gohan y **Krilin** se alegran mucho de volver a ver a **Dende**. Éste resucita al dragón, y las bolas se esparcen por la Tierra. **Gokuh** va a buscarlas con el radar de Bulma.

Mientras todo esto ocurre, se anuncia por la televisión a **Mr. Satán**, un supuesto superhéroe (barbudo y malcarado, todo hay que decirlo), que se presenta a sí mismo como el salvador que derrotará a **Perfect Cell**. Él es un humano normal y corriente, sin ningún poder a destacar. Evidentemente no tiene ni idea de la existencia de **Gokuh** y los demás, y ni siquiera sospecha que son los seres vivientes más poderosos del universo, ni que **Perfect Cell** es un organismo perfecto e indestructible.

Los días van pasando poco a poco y por fin comienza el Cell Game. El mundo entero está espectante y se va a hacer un seguimiento televisivo del evento. Periódicos y medios de comunicación dan noticias sobre el Cell Game. Así, **Mister Satán** es el primero en llegar al ring del Cell Game. La confianza de la gente en su héroe de pacotilla **Mr. Satán** es ciega. Todos creen que derrotará a **Perfect Cell** en pocos segundos. Mientras **Mr. Satán** fanfarronea ante las cámaras, llega **Vegeta** volando y permanece impasible tras poner los pies en el suelo. El comentarista de TV y **Mr. Satán** se quedan atónitos al ver volar a un hombre. Inmediatamente, **Mr. Satán**, desconcertado, afirma que todo es un truco y un montaje. El comentarista se dirige cauteloso hacia **Vegeta** y le intenta entrevistar, para averiguar su origen e intenciones. **Vegeta** le espeta que no hará declaraciones.

En este momento aparece **Jûlokugo** (C-16) que tambien viene volando. **Mr. Satán** insiste en que es siempre un montaje. E inmediatamente después, aparecen todos los demás, es decir, **Gokuh**, **Piccolo**, **Gohan**, **Trunks**, **Krilin**, **Yamcha** y **Ten Shin Han**, en una doble página absolutamente espectacular. **Mr. Satan** opina que los que hacen el montaje son buenos profesionales.

¡La lucha comienza! El primer combate será **Mister Satán** contra **Perfect Cell**. **Mr. Satán**, para regodearse más ante las cámaras y demostrar su asombrosa fuerza, abre una capsula *Hoi-Poi* y saca 15 tejas de barro, y ante el asombro de todos, las parte de un solo golpe, dejando "sólo" una. **Gokuh** y los demás están estupefactos ante la idiotez e ignorancia del individuo en cuestión.

Despues de que **Mr. Satán** ataque a **Cell** sin causarle ni cosquillas, éste le asesta un manotazo y lo estampa en la montaña más cercana como si fuera una mosca.

A partir de aquí comienzan los combates serios. **Gokuh** es el primero en participar.

Cell y **Gokuh** se enzarzan en una lucha increíble, se mueven a una velocidad inimaginable y se intercambian golpes que hacen temblar las montañas. **Mr. Satán** y el comentarista están atónitos.

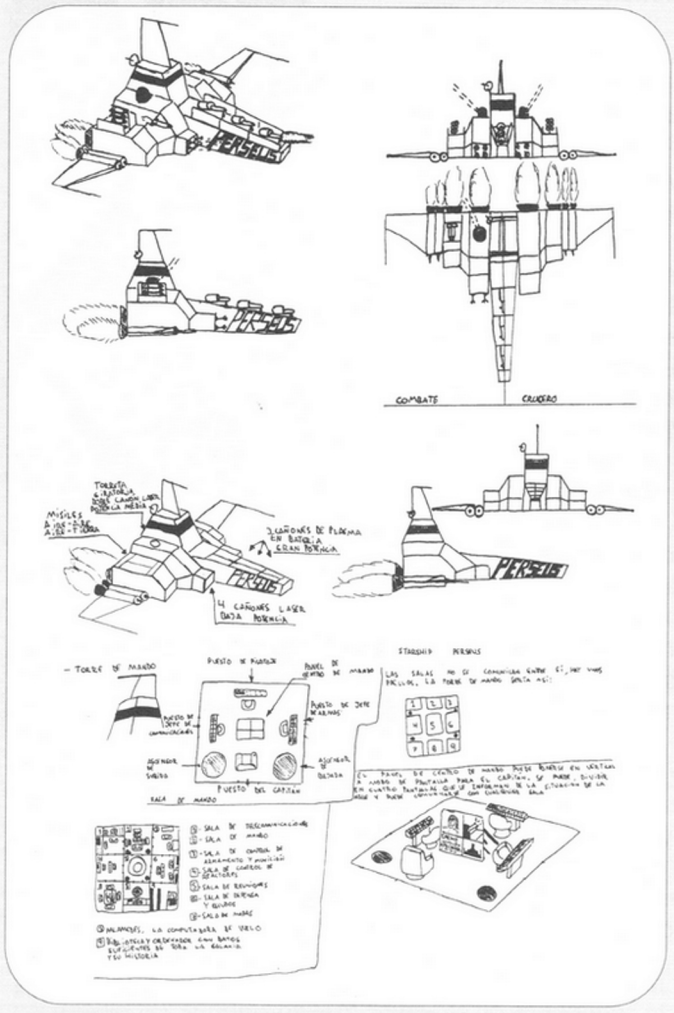
Tras la primera maraña de golpes, **Gokuh** aumenta su poder al máximo, alcanzando el estado de *Full Power* o poder completo. **Cell** le imita, y también aumenta su poder, pero **Gokuh** es superior y encadena una serie de ataques que consiguen hacer mella en **Perfect Cell**. Éste, lejos de amedrentarse, lanza un gigantesco *Kame Hame Ha* que **Gokuh** esquiva y que se pierde en la inmensidad del espacio.

¡¡El combate está muy igualado!! ¿O son sólo apariencias? ¿Es posible realmente vencer a un organismo perfecto? ¿Me estoy haciendo demasiadas preguntas? ¿Por qué Krilin no tiene pelo? ¿Será un virus que también tiene Ten Shin Han? Lo sabréis el mes que viene, si Dios y la imprenta quieren.

Luis Alís

TALLER DE ANIMACION

Antes que nada, una disculpa. Promesas, promesas. Hechas a Jaime Ortega. Dije que tu colaboración aparecería en este Taller, pero no ha podido ser, y tendrá que posponerse (¿pospospónerse?) al MangaZone del mes que viene. Problemas de espacio, debidos a otra promesa, a las prisas por terminar este número y, lo reconozco, a un poco de falta de previsión por mi parte.
Será en el MangaZone que viene, en que aparecerá la continuación del Robur de Jaime... ¡y la primera Banda Sonora Original del proyecto!
Juan Gómez Martín

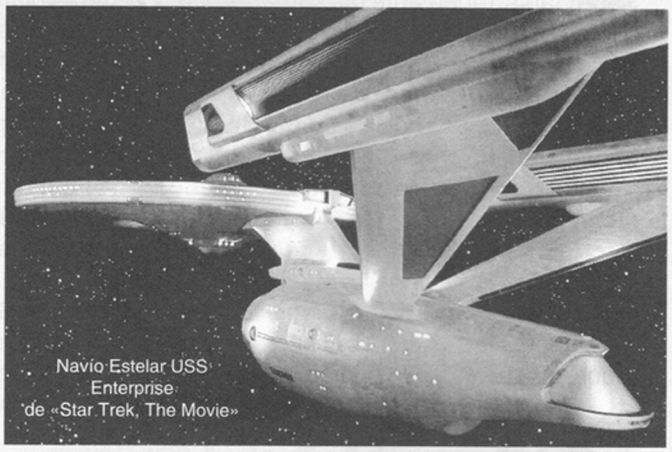


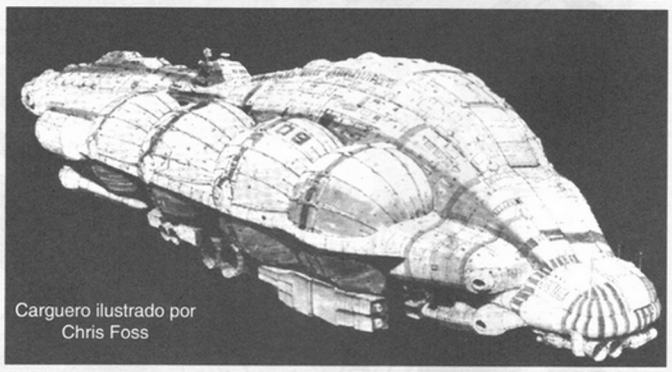
Luis Felipe, aquí tienes tu «Perseus». ¡Bienvenido al Taller!

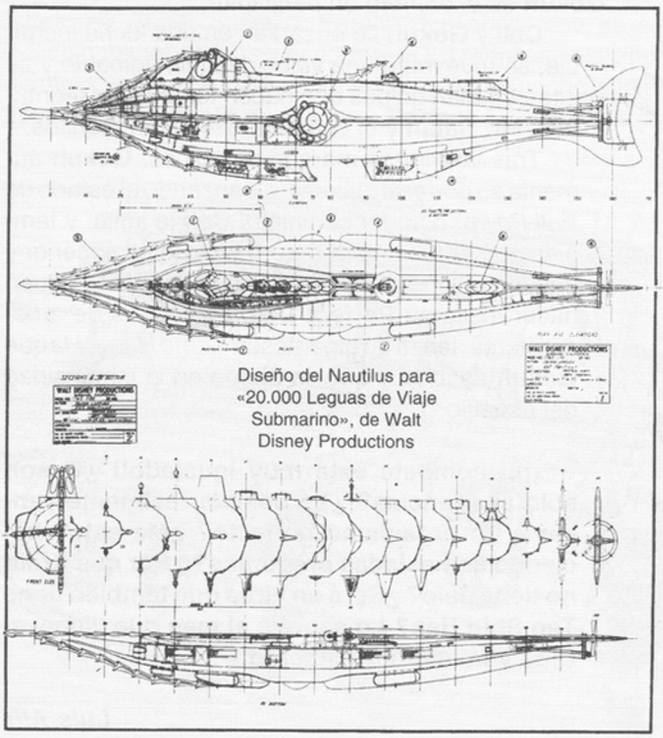
Esta es la primera intentona de Luis Felipe Láinez Arribas. Luis ha bautizado al navío «Perseus», en honor del guerrero que cortó la cabeza de Medusa. Su diseño, aunque improvisado, ha partido de su imaginación, sin basarse en otros modelos ya existentes.

Luis se encuentra con el problema de no saber en que dirección o estilo enfocar sus esfuerzos. ¿Cómo han de ser los vehículos de la historia? Buena pregunta. En realidad, todo depende de las necesidades de la misma. En esta etapa, se acepta cualquier sugerencia, pues en términos de guión también estamos todos proponiendo sabores y colores. Ya se verá. De momento, es cuestión de ir jugando. Hay varias posibilidades: recurrir a la imagen clásica de los acorazados de la II Guerra Mundial tan aprovechado en la animación nipona; intentar utilizar unos aires tipo finales de siglo pasado, con torneados y orfebrerías curvos y más bonitos que funcionales, al estilo de, digamos, el Nautilus de la Disney; jugar con las formas orgánicas, esas líneas casi biológicas propias de las flotas enemigas en Robotech...

Y, en fin, podemos ir a la nuestra


Navío Estelar USS Enterprise de «Star Trek, The Movie»


Carguero ilustrado por Chris Foss



Diseño del Nautilus para «20.000 Leguas de Viaje Submarino», de Walt Disney Productions

Transportes Aguila de «Espacio:1999»

por completo, y recurrir a otras estéticas: la «estética Trumbull», nombrada así en honor a Douglas Trumbull, director de efectos especiales cinematográficos americano, que popularizó las naves forradas de pequeños pedacitos de kits de modelismo, casi monocolores y de formas abstractas (los Transportes Aguila de «Espacio:1999», La Nave Madre de «Encuentros en la Tercera Fase», el carguero Nostromo de «Alien», la «Galactica» o el Crucero Imperial de «La Guerra de las Galaxias» son ejemplos representativos de ese estilo); la «estética Foss», en honor del ilustrador Christopher Foss, cuyas naves suelen ser absolutamente descomunales y de formas bastante desmadradas, combinando amplias superficies suaves con racimos de aparatos brotando por aquí y por allá, todo ello decorado con colores chillones, patrones industriales (las típicas rayas amarillas y negras alternantes) y rótulos despampanantes (si os acordáis alguno de la serie «Erase una vez... el Espacio», cogeréis la idea, aunque al Foss auténtico y a sus más fieles imitadores los podéis encontrar en muchas portadas de novelas de Ciencia-Ficción); también tenemos ya una verdadera estética proveniente de las series y películas de Star Trek, con sus navíos de formas artísticas, superficies suaves y brillantes texturadas con las juntas de las miles de placas metálicas que les darían forma, autoiluminadas como los aviones y buques de linea, y que portan discretamente sus heráldicas y matrículas...

Ya que querías sugerencias, Luis, pienso que podrías probar a combinar en tus diseños las líneas rectas con otras curvas y suaves, que seguro que los harán más interesantes. Intenta también mezclar formas que en principio no parezca que peguen ni con cola, como, por ejemplo, un submarino, un catamarán y un Destructor Estelar de «La Guerra...», y luego trata de «arreglarlo». Puede que logres obtener formas muy curiosas. Mientras intento convencer al equipo para que en el próximo MangaZone hagamos un pequeño catálogo de naves espaciales y vehículos de Anime, aquí te dejo un pequeño muestrario procedente de la cinematografía, que quizás te sirva de inspiración.

Hasta pronto, Luis, y cuéntanos de lo que sale de tus experimentos.

Nave abandonada en «Alien»

EL TALLER DE ANIMACION PRESENTA...

MACROSS ALTERNATIVO

Erase una vez la preparación del número seis de MangaZone, que tantos meses tardó en salir. El Taller de Animación había sido presentado en su mitad el número anterior, y las reacciones ya estaban empezando a dejarse caer sobre Músico Barbieri. Y en eso que aparece un fajo de páginas grapadas y una jugosa carta para el correo, a nombre de Rosa María Carmona Plata. Mientras nuestro correero se encarga de responder las cuestiones, me pasan a mí el resto del material. «Macross Alternativo»... Nada más y nada menos que el inicio de una historia situada en la segunda etapa de Robotech. Dana, Angelo, Bowie, Nova... Todo un reencuentro. Pero, ¿qué está pasando? ¿Qué hacen estos personajes de la primera etapa actuando en la segunda? ¿Qué hace «ella» aquí, en medio de esta historia? Variaciones en la delineación de la saga. Situaciones, personajes, difiriendo sorprendentemente de lo que conocemos, pero en una forma en absoluto incómoda. Gratificante, incluso.

«Macross Alternativo»... Algunos de los cambios son debidos, probablemente, a lagunas en el seguimiento de la serie (TeleCinco no nos lo hizo muy fácil que digamos), pero en su mayor parte son decisiones meditadas. Rosa María se quedó prendada, como todos, de aquel delicioso plantel de almas de acetato, y quiso hacerlas suyas un poquito, torciendo la mano del imaginario destino en otras direcciones más afines.

Aquello parecía prometedor, así que enviamos una carta preguntándole si podría proseguir la historia de manera que pudiéramos serializarla en el MangaZone. La idea era presentar algunos capítulos por número, acompañados de ilustraciones realizadas por la gente de la revista. La respuesta no se hizo esperar. Según nos cuenta Rosa María, la carta le llegó justo antes de empezar su veraneo, así que agarró la máquina de escribir y se la llevó a cuestas, decidida a revisar y ampliar sus escritos. El resultado lo tenéis aquí.

Parte de la intención de MangaZone al publicarlo es el de animar a los demás lectores a emular los trabajos de Rosa María. Durante los meses que seguirá este relato seréis testigos del empeño de una compañera de afición en narrar su historia.

Si alguien no siente el gusanillo roer en carne propia, es que no tiene alma.

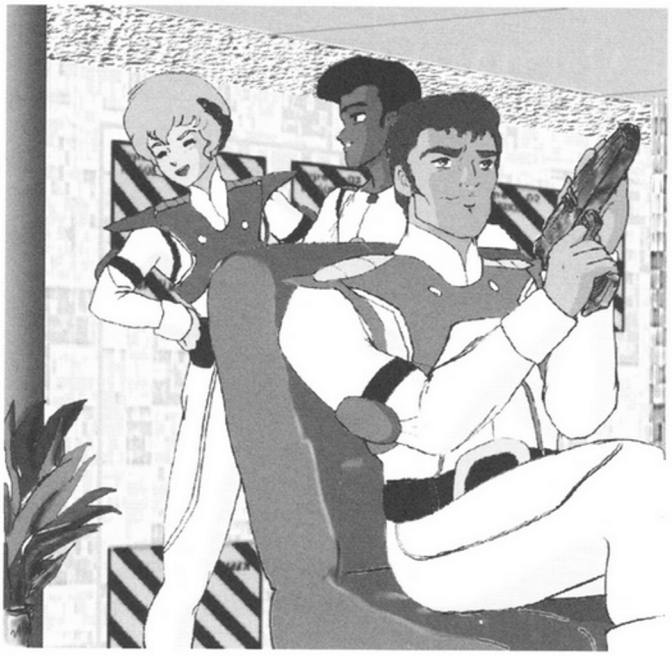
Reabramos aquel viejo álbum de fotos, retazos de una historia de amor en tiempos de guerra...

Juan Gómez Martín

マクロス Macross ALTERNATIVO

Un relato de Rosa María Carmona Plata

ROBOTECH™ es marca registrada de Tatsunoko/Harmony Gold. Macross™ es marca registrada de Tatsunoko. Se reconocen todos los derechos de los propietarios sobre el material original en que se inspira el aquí presentado.
«Macross Alternativo» es un relato creado por Rosa María Carmona Plata para su propio disfrute, y que nos ha cedido para su publicación. La motivación de MangaZone al publicarlo es animar y favorecer el impulso creativo de los lectores. En modo alguno se pretende infringir los derechos de los propietarios del material en que se ha inspirado la historia o las ilustraciones.



Capítulo 1. LA LLEGADA

Anochecía. En el silencio que rodeaba a la estación espacial SDF-1, la antigua ciudad Macross lloraba su muerte, acaecida en el año 2039. Hacía ya veinte años desde el último ataque que dicho complejo sufriera por parte de las fuerzas centraedias. Precisamente esa noche se celebraba la victoria que la Teniente Dana Sterling había arrancado al destacamento alienígena junto con su escuadrilla seis días atrás, cuando una difícil misión de reconocimiento que se consideraba un suicidio tuvo un merecido éxito.

Todo el mundo gozaba admirablemente ante la perspectiva de la fiesta que el alto mando dispensaba a los héroes. Por otro lado, nadie había sido excluido en las invitaciones de rigor y un alto porcentaje del personal adscrito al SDF-3 contaba con un merecido permiso. No era de extrañar por tanto que el júbilo reinase en esos jóvenes militares que diariamente ponían su vida en peligro en su celo por librar a la Tierra de la posible invasión de los centraedios.

En los departamentos de oficiales se podía apreciar también un murmullo inusual. Extrañamente la Teniente Nova no imponía en esta ocasión la autoridad que la caracterizaba. Estaba preocupada: el alto mando había invitado a la recepción a uno de los primeros defensores Robotech. Cuando le comunicaron la noticia se sintió absolutamente imbécil y sin saber cómo reaccionar. Afortunadamente no tenía ningún cometido que cumplir durante esa tarde. Las fuerzas enemigas parecían haberse esfumado de la galaxia. ¿sería posible que la amenaza hubiese cesado?

Mientras Nova continuaba meditando, en el área de recreo acontecía un episodio radicalmente diferente. La Tte. Sterling junto al Quinceavo Escuadrón discutía acerca de la extraña actitud del enemigo.

-Verdaderamente es muy rara su conducta -decía Dana.

-Yo no lo creo así -aludió Bowie-, seguramente han comprendido que no somos tan estúpidos como creían.

-No seas iluso, Bowie. Tu sabes que no tenemos aún ni el más ínfimo conocimiento acerca de su tecnología.

-Tienes razón, Sean. Sería conveniente no de jar de vigilar durante toda la noche. A lo mejor planean un nuevo ataque. Ya desde un principio manifesté mi disconformidad con esta fiesta, no está bien dejarse llevar por frivolidades cuando podemos ser cogidos por sorpresa en cualquier momento.

-Siempre igual, Angelo. ¿Cuándo aprenderás a disfrutar de las ocasiones cuando se te presentan? Esta noche nos van a agasajar por nuestra última actuación e incluso puede que nos asciendan. Ya lo estoy viendo, la Capitana Dana Sterling, la defensora de la Tierra Unida...

Dejemos a Dana con sus sueños de éxito y volvamos al espacio. Cerca de la órbita de Júpiter se puede apreciar una nave centraedia, perteneciente a la época del primer Maestro de la Robotecnia avanzando rápidamente en dirección a la Tierra. ¿Será ésta la amenaza que tanto temía el Sargento Angelo?

Son las diez de la noche. Mucha gente se ha congregado en el inmenso salón de actos del Royal Center. Poco queda ya de la primitiva ciudad que sufrió en primer ataque de las fuerzas centraedias; sólo un montón de ruinas son testigo del gran holocausto que allí tuvo lugar; sólo unos cuantos escombros silencian la catástrofe más significativa de los últimos tiempos. Pocos recuerdan ya que esa ciudad un día existió, o que hubo un tiempo en que la gente poblaba sus calles ahora deshabitadas como consecuencia de la herrumbre y de la radioactividad.

Esa ciudad constituyó el marco esencial en la adolescencia de una persona, o mejor dicho de muchas personas; hoy sólo alguien lo recuerda, porque sólo alguien de todos aquellos que en el pasado vivieron aquí ha vuelto tras una larga ausencia. Ella recuerda, retrocede en el tiempo, se remonta a pesar de la tristeza que la inunda a una época en la que fue tan feliz como desgraciada. Ahora sólo siente una abrasadora amargura; sólo oye el lejano eco, un eco que parecía estar aguardándola desde entonces para decirle: «hasta las estrellas, hasta las estrellas, hasta las estrellas...»; ella vivió aquí un hola y un adiós, sólo que el hola fue demasiado largo y el adiós sobrecogedoramente corto. Ahora prefiere olvidar, sólo se ha dejado llevar por la emoción del momento o al menos eso piensa mientras volviendo sobre sus pasos se encamina al hotel donde hiciera su reserva. Hoy ha preferido ir sola, necesitaba desempolvar esos fantasmas del pasado para así poder enfrentarse a la dura prueba que la aguarda. Todavía no sabe cómo pudo aceptar la invitación a la cena de esa noche. Quizá le pareció que se lo debía a los nuevos Masters, que al fin y al cabo estaban arriesgando sus vidas como antaño lo hicieran los Primeros Defensores.

Mientras se deja guiar por estas consideraciones conduce hasta el hotel Meyto, uno de los más caros de la ciudad; se lo podía permitir, había trabajado duro durante veinte años y conseguido una pequeña fortuna con la que satisfacer sus caprichos.

La señorita Shajoo era, con treinta y ocho años, una mujer de indescriptible y pura belleza. Su largo pelo oscuro combinaba de una manera deliciosa con su ovalada carita juvenil y sus labios finos y ligeramente pequeños daban a su rostro una expresión de ingenua candidez, una candidez que en absoluto acusaba por cuantas desgracias y problemas había tenido que superar. Esbelta aunque no alta, se vestía con sencillez y elegancia, una elegancia que le había granjeado la admiración de muchos pero que ella no consideraba esencial en su persona. Era en definitiva una hermosa mujer rodeada de una vida que sólo sus íntimos amigos conocían y de un misterio que pocos percibían, pues su ocupación la había convertido en maestra del fingimiento.

* * *

-Seguro que esta noche va a ser una de las mejores de mi vida -se decía Dana al mismo tiempo que entraba en la sala destinada al cocktail-. Pero, ¿dónde estarán los demás?

Dana miró a todos los invitados con insistencia. Había dedicado un cuidado especial en vestirse esa noche, la ocasión lo merecía y además el General Magnum había permitido los trajes de paisano para la fiesta, cosa que muchos oficiales habían aprovechado para comprar ropa nueva con la que poder ser admirados por el resto de sus compañeros.

parecía imposible que hiciera una noche tan hermosa. En la terraza del salón habían colocado especialmente para la ocasión una barra-bar con música para que todo el mundo disfrutase lo más posible de la velada, siempre que no se excediesen los límites de la normalidad. De hecho, cada vez llegaba más gente. Todo el mundo estaba excitado, todo el mundo aguardaba la sorpresa que el Comandante Shator había prometido, todo el mundo menos la Tte. Nova que no había asistido a la fiesta.

* * *

Todo estaba tranquilo en el hotel Meyto. Tan solo en la habitación nº 314 se notaba cierta actividad. Poco después un coche salía en dirección al Royal Center.

* * *

-Vamos, Amanda. No hay motivo para preocuparse. El comandante nos permite llevar a la fiesta a todos los civiles que queramos. ¿Cómo has podido pensar siquiera que me iba a olvidar de ti en semejante ocasión? ¡Vamos, no te hagas de rogar! ¡Piensa que esta puede ser la última noche que disfrutemos juntos! ¡Pensar que yo, el Cabo Phillips, puedo estar muerto mañana y sin haber tenido el placer de que mi amada comparta siquiera una noche conmigo!

-No exageres, Sean. Estoy convencida de que si yo no aceptase, invitarías rápidamente a cualquier otra chica. No te hagas...

-¡Cómo puedes decirme eso, después de todo lo que ha pasado entre nosotros! Anda, dame un besito y nos reconciliaremos...

Mientras así habla el Cabo Sean Phillips, en la fiesta continuan llegando invitados. Ahora todo el mundo parece más calmado. La sala no está profusamente decorada, pero aún así es lo suficientemente grande para congregar a un grupo considerable. Todos son conscientes de la difícil situación que la Tierra está atravesando, por ello no muestran ningún tipo de extrañeza al comprobar que no todas las reglas de

etiqueta que estas ocasiones merecen se están siguiendo. Todos comprenden que aún así el coste de la celebración será algo elevado, quizás demasiado para un solo bolsillo. Los más favorecidos económicamente contribuyen a aligerar esta carga mediante donativos. Son conscientes de que los soldados que cada día arriesgan su vida por ellos merepodría ocurrir detenerte por no asistir a una fiesta...

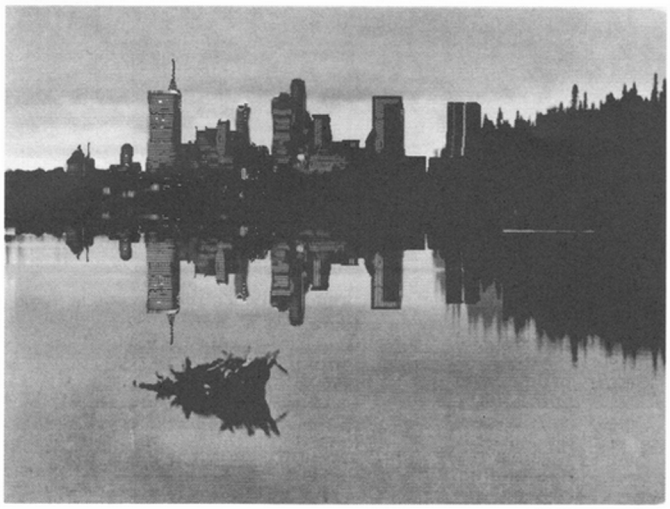
-Mira, Amanda, lo siento pero no lo comprendes. Un militar debe cumplir la disciplina esté o no esté de servicio. Lo principal para mí en estos momentos es llegar al Royal Center contigo o sin ti.

-Bueno, Sean, no te haré sufrir más. Vamos y rápido, no me gustaría que lo pasaras mal por mi culpa.

Por fin y después de una hora de discusión, Sean ha conseguido convencer a Amanda. Mientras se dirigen a la puerta de entrada, el Cabo se despeja la frente y, mirando al firmamento, se pregunta cómo es posible que las chicas le hagan sufrir tanto con lo mucho que él se desvive por ellas.

Entretanto, en la fiesta, todo se acondiciona para que la actuación, tan esperada por todos, sea un éxito rotundo.

***



2. SORPRESA INESPERADA

La ciudad Macross se encuentra situada en el hemisferio Norte, concretamente en Canadá, país de grandes contrastes y misterios donde razas y culturas se fundieron para originar una colonia rica y productiva. Al ser este país uno de los más fríos de la Tierra, las circunstancias que debieron afrontar los primeros pobladores se complicaron, pues además de combatir las adversas condiciones climáticas, habían de aprender a subsistir en una tierra potencialmente improductiva. Con el tiempo aprendieron cómo solucionar este problema desarrollando el cultivo a gran escala de cereales en las praderas, así como la explotación del subsuelo y de los bosques.

La nueva Macross es una ciudad moderna. Nació en el año 2048, es decir, tan sólo tiene veinte años de existencia, pero la vida que conserva en su interior es impresionante. Su situación occidental dentro del marco del escudo canadiense le proporciona la ventajosa presencia del mar, y su meridionalidad la libra de las incomodidades del invierno. Cuenta además con una estratégica posición que facilita la realización de actividades militares, sobre todo cuando están orientadas al campo espacial; es por esto que la Organización de la Tierra Unida la eligió para ser uno de los centros de operaciones bélicas de la nueva era.

En la actualidad conviven dos millones de personas en esta urbe, de las cuales un diez por ciento son personal militar. Los civiles están acostumbrados a las pruebas de resistencia, a los simulacros de ataque, a los arriesgados experimentos científicos, y desgraciadamente, desde hace veinte años, a los inesperados ataques alienígenas.

Podemos asegurar que los macrossianos son un pueblo endurecido por la adversidad y limado por las asperezas del desarraigo. Los primeros pobladores fueron europeos y japoneses que emigraron de sus países de origen ante las perspectivas de la construcción de una base militar espacial. Estaban decididos a convivir con los soldados y proporcionarles todo lo que necesitasen. Levantaron centros comerciales, salas de entretenimiento, cines, discotecas, hoteles, teatros, polideportivos... Poco a poco toda aquella actividad casi febril fue cesando, ¡una nueva ciudad había nacido!

Se podría pensar que las relaciones entre el personal adscrito a la base y los ciudadanos son tirantes, pero la realidad es radicalmente distinta.

Merced a las ayudas recíprocas que se prestaron en los momentos críticos, han logrado la paz y armonía en su convivencia. Las experiencias vividas, la destrucción de la primera ciudad Macross y el viaje al espacio con el SDF-1, el regreso y la primera victoria frente a los centraedios, la reconstrucción de la ciudad, las primeras dificultades por parte de las autoridades, la lucha conjunta por la defensa de los intereses comunes..., todos estos acontecimientos contribuyeron a crear la atmósfera de tranquilidad que se respira en la ciudad.

Aquí no se vive con ansiedad, no hay índices de histeria colectiva ante la amenaza alienígena. Sabían a lo que se enfrentaban, sabían lo que significaba ser macrossiano, sabían que su destino se hallaba íntimamente ligado a la ciudad por la cual muchos dieron sus vidas. Con peligro o sin él, habían aceptado sus obligaciones con resignación. ¡La amenaza habría de terminar algún día y ellos orgullosamente portarían el estandarte de la victoria!

Mujeres, niños, hombres, ancianos..., todos confiaban en el apoyo de sus militares, sabían que no les defraudarían, que antes darían sus vidas que permitir la conquista. El resto del mundo les respaldaba, les concedía ayudas económicas. Todas las nacionesenviaban allí hombres con los que combatir la amenaza, material bélico con el que desarrollar defensas fuertes, conocimientos nuevos sobre estrategia y tecnología.

Macross escondía un secreto. Un secreto que le estaba costando la libertad, que la había convertido en permanente sitio de guerra, un secreto oculto en su subsuelo por el que los alienígenas hubiesen dado parte de su existencia. Un secreto denominado protocultura.

A pesar de todo el apoyo que pudieran recibir allende sus fronteras, a pesar de todos los intentos que hicieran de pacificar la situación, nunca podrían deshacerse del motivo que impulsaba a sus contrarios. La protocultura era el motor de la vida de los centraedios. Sin ella estaban condenados a la muerte y a la destrucción.

Sólo el alto mando estaba enterado de esta circunstancia. Era preciso ocultar esta noticia al resto del mundo, fundamentalmente a los habitantes de Macross. La única solución radicaba en una victoria completa y absoluta sobre sus enemigos o en la firma de un tratado de paz que les permitiera explotar conjuntamente dicha fuente. ¿Quién podría estar seguro de la buena fe de los centraedios? ¿Cómo saber hasta qué punto no se convertirían en sus dominadores con ayuda de sus avanzados conocimientos acerca de la robotecnología?

No, la idea de la paz no era una respuesta acertada al problema y la solución de la guerra ponía en verdadero peligro a toda la raza humana. De momento el alto mando había optado por resistir. ¿Hasta cuándo? Hace veinte años lograron su primera victoria. Ahora, con nuevos conocimientos sobre el enemigo quizás podrían acabar con él... ¡para siempre!

Al menos por ahora, concretamente en esta noche sin par para los oficiales del Quinceavo Escuadrón, no se respira un peligro inmediato. Todo se está desarrollando con normalidad... ¡al menos hasta el momento!

-Caray, esto no está nada mal. Se ve que cuando un comandante quiere hacer las cosas bien, no escatima recursos. Hum... ¿qué estará haciendo Sean? ¿Quién será esa morena tan mona?

-Hola, Dana. Te presento a Amanda. A propósito, ¿te diviertes? Nosotros acabamos de llegar. ¿Has visto a Bowie? Desde luego se lo montan fenomenal, hacía tiempo que no organizaban nada tan...

-Por favor, Amanda, ¿te importa que hable un instante a solas con él? Ten la amabilidad de seguirme, Sean.

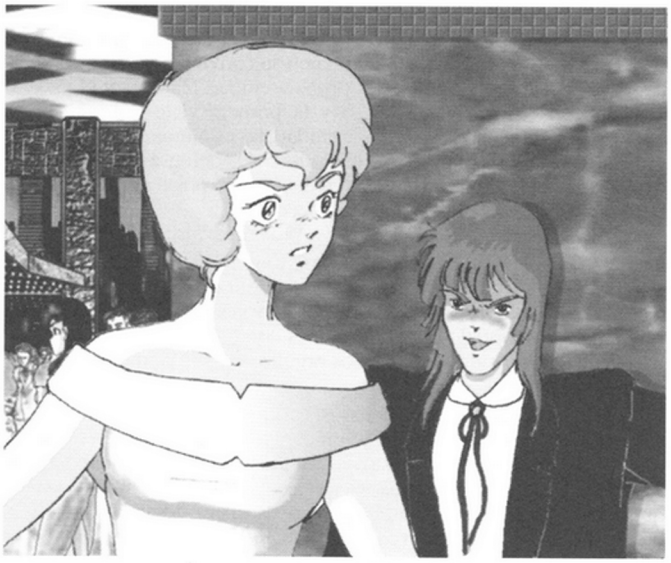
-Vamos, Dana. ¿No puedes olvidar ni siquiera por un instante que estoy bajo tus órdenes? Oye, no me mires así, era broma. Discúlpame, Amanda. Dentro de un momento estoy contigo.

-Oye, Sean -le interpela Dana, después de haberse retirado a un rincón libre de miradas de curiosos-. ¿no te parece que has bebido bastante por el momento?

-Si sólo querías decirme eso podrías habértelo ahorrado. En estos instantes estoy fuera de servicio y lo único que no me hace falta es una madre que me sermonee. Déjame en paz.

- Mira, Sean, no te pongas difícil. Te conozco desde que entramos en la Academia. Si tienes algún problema dímelo a mí o a cualquier otro amigo, no lo eludas mediante el alcohol. Por otro lado, me parece poco caballeroso emborracharte delante de una chica tan encantadora como tu acompañante. ¡No le des esa mala impresión! ...Mira, mi inteción no es comportarme como tu madre, sino tan sólo como una amiga. En estos instantes no me hallo en posición de ordenarte nada, simplemente pretendo aconsejarte como cualquier otro haría. A partir de ahora es tu responsabilidad.

-Ja, ja, ja. Desde luego, Teniente, cada día me asombra más. ¿Es usted la misma Dana Sterling? No hace mucho tiempo te apodaban la cabeza loca de la Academia, y en más de una ocasión te han metido en prisión por insubordinación, agitación del personal, obstaculización de maniobras y yo qué sé más. Desde luego y como me acabas de decir, no creo



que estés en condiciones de darme ningún consejo sobre mi comportamiento.

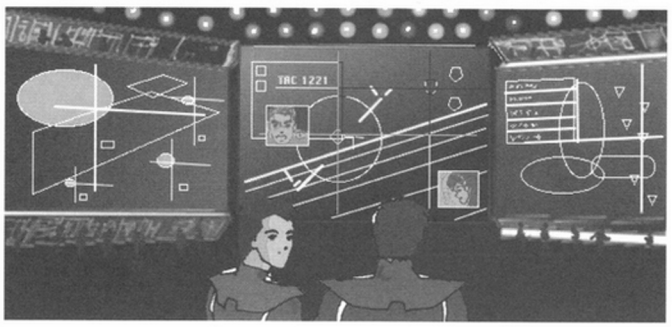
Dana no responde. La mirada de Sean se ha endurecido de repente. No, no es el mismo chico que ella conocía, algo le ha debido pasar. Aunque un poco indolente y frívolo, nunca tuvo mal carácter. Por el contrario, se lo tomaba todo con demasiada filosofía y despreocupación...

-Todavía me acuerdo de cómo me arrebataste mi cargo de Teniente del Quinceavo Escuadrón. ¿Cómo lo conseguiste? ¿A quién te vendiste?

Esta vez Dana no lo puede tolerar.

El ruido de una bofetada ha sonado en toda la sala. La gente se mira extrañada. Sólo unos pocos han podido observar cómo un joven ha huido vertiginosamente de la fiesta. Estaba llorando.

***



-Aquí base lunar Andrómeda llamando a Altea. ¡Conteste, Altea! Aquí base lunar Andrómeda llamando a Altea. ¡Conteste, Altea!

-Aquí Altea respondiendo a base lunar Andrómeda. ¿Cuál es el motivo de su transmisión? ...Aquí Altea, ¡responda!

-Hemos comprobado con el sistema de rádar la existencia de un objeto no identificado en la órbita de Marte. Se aproxima a la Tierra. Su velocidad indica que podría penetrar en la atmósfera dentro de veinticuatro horas. Según emisiones recibidas a través de la computadora central podría tratarse de una nave centraedi de la etapa del Primer Maestro.

-Gracias, base lunar Andrómeda. Altea ha recibido su comunicación. Les rogamos sigan curso de la presunta nave. Comuníquense con nosotros con regularidad para así tener información periódica de sus movimientos. Devolvemos la comunicación.

-Entendido, Altea. Corto.

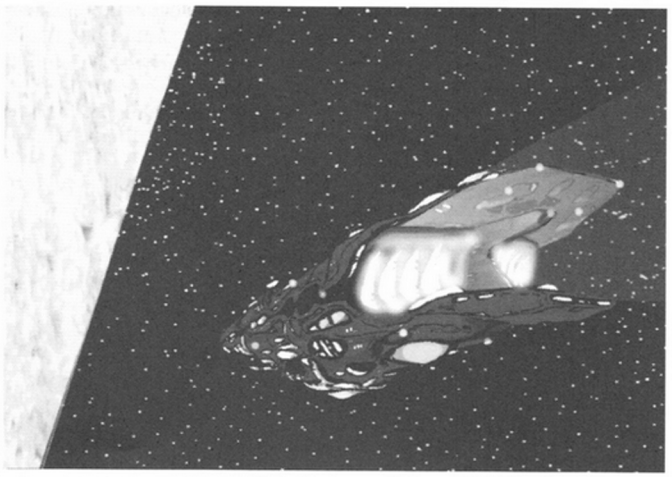
En el cuartel general Robotech de Macross, situado en el complejo SDF-3 de defensa militar espacial, el General Magnum mira extrañado la pantalla central. Le acaban de informar acerca del comunicado enviado desde la Luna. Los sensores y las cámaras de vídeo astronómicas del puesto de mando no han detectado nada. Duda a la hora de ponerse en contacto con el Almirante Gral., que ahora se haya en un consejo mundial de defensa celebrado en Witoka, una base robotecnológica en la que se estudian los planes de acción conjunta de la Tierra frente a la amenaza actual, al tiempo que se presentan a votación los nuevos ingenios del armamento mundial tras ser sometidos a diversas pruebas que verifican su capacidad destructora.

-Cabo Sheffield, por favor.

-Sí, General Magnum. Cabo Sheffield presente, señor.

-Cabo, preséntese de inmediato al Comandante General Shator en el Royal Center y comuníquele la información que acabamos de recibir. Hágale notar mi preocupación por la computadora principal. Vuelva con una respuesta de su parte.

-Sí, señor. De inmediato, señor.



***

-Señoras y señores. Es un placer inmenso para mí el poder presentarles la actuación que a continuación tenemos el honor de ofrecerles. La persona que de esta manera se brinda a amenizarnos la velada es una estrella por todos ustedes conocida y admirada. En realidad no encuentro en este momento palabras adecuadas para introducirla, y me acuso de estar demasiado nervioso para desempeñar mi cometido. ¡Con todos ustedes, la incomparable voz que ha deleitado los oídos de más de medio mundo, la sin par mujer que recibió los elogios del Maestro Gorkov, la señorita Minmei Shajoo!

Murmullos. Todo el mundo se apresta a escuchar.

Han oscurecido toda la sala. Sólo el escenario permanece vagamente iluminado. Pequeñas luces juguetean por entre los espectadores.

Una voz entra en juego. A *capella*, inicia un canto dulce y suave que recuerda el arrullo de las olas en la bajamar. Invita a la meditación, pero al mismo tiempo alegra el espíritu. Notas que se combinan en un sublime entretejido de armonías extasian los espíritus de los asistentes. Por un momento se olvidan problemas, decepciones y amarguras; lo único válido es el presente, un presente que es necesario disfrutar, vivir con intensidad.

Los aplausos ensordecen, miles de flores inundan el escenario, decenas de personas agradecen lo que sus oídos han tenido el privilegio de

escuchar. Algunos incluso tienen los ojos anegados de lágrimas, pues sus almas entristecidas por el juego bélico han reencontrado la ilusión por vivir.

La artífice de todo este espectáculo agradece al público todas sus muestras de cariño. Se siente compenetrada y dispuesta a dar todo de sí misma. Lo único que espera a cambio es devolverles sus ilusiones, arrancarles alguna sonrisa, despertar sus emociones...

El concierto continua. La gente se entusiasma cada vez más. Ella está decidida a conceder lo máximo que sus fuerzas le permitan. Se rehace e interpreta otro tema, sabe que con los alientos de su público puede conseguir la perfección. Le piden un bis, le suplican que entone una nueva canción, pero esta vez concretan su propuesta, quieren «Be in Love».

Durante un instante Minmei queda paralizada. Esa canción le trae muchos recuerdos, recuerdos que hieren por dos veces su corazón en el día de hoy. Creyó que con una última visita hecha a la antigua ciudad Macross, su herida cicatrizaría, pero esa canción todavía significa mucho para ella.

Quiere rehusar. Quizá no sea lo suficientemente fuerte para entonar esa canción sin emocionarse.

«Be in love;
my hero will bring me
where nobody else could,
where silver suns have golden moons,
where each year has thirteen junes.
That's what being in love,
means to me and you...»

La voz de la cantante se hace cada vez más apagada, como un susurro. Ahora todo está silencioso, una furtiva lágrima corre por sus mejillas.

-Queridos amigos, disculpen. Esta canción me trae a la mente recuerdos pasados y casi nunca me es posible dominar la emoción cuando la interpreto. Como muchos de ustedes sabrán fue compuesta en la época de los Primeros Defensores. Ahora y en sus nombre propongo un brindis. «Por todos aquellos que murieron por la salvación de su planeta, por todos aquellos que desaparecieron en combate, por todos aquellos que siguen en el espacio, intentando descubrir la clave del universo, elevemos nuestras plegarias y nuestro agradecimiento eterno. Por ellos, por todos los que seguirán combatiendo, por los nuevos Masters. Brindemos.»

«Brindemos», es la respuesta de cientos de voces. Muchos de ellos recuerdan en ese momento a familiares, amigos y conocidos, y no les es posible evitar la emoción. ¡Cuándo podrán volver a disfrutar la paz que todos anhelan!

Las luces se encienden. Los grupos se vuelven a reunir.

En su camerino, una Minmei meditabunda se desviste. Sustituye su vestido de lentejuelas por otro más sencillo y cómodo. Se arregla el cabello con solicitud y limpia su cara de maquillaje. Ahora ha descendido de su pedestal de artista, y es una mujer con ganas de divertirse y de disfrutar como mera invitada. Hay muchas personas a las que tiene que saludar. Mientras camina hacia la sala, piensa en qué le dirá el Comandante Ben Shator.

En ese mismo lugar, la Teniente Sterling continua ensimismada en sus reflexiones. Está de pie frente a la terraza-bar. Luce estupenda enfundada en un delicioso traje gris perla. Son muchos los caballeros que se ofrecen a acompañarla, pero ella los despide sin mostrar interés.

-Estoy segura de haber visto a esa mujer en alguna otra parte -se pregunta-, pero ¿dónde? No consigo recordar.

-¡Hola!

-Hmm...

-Perdone, señorita, estoy hablando con usted.

-Esto..., sí, disculpe. ¿Qué quiere de mí? ¡Caramba, Srta. Shajoo! En este preciso momento estaba pensando en usted. Encantada de conocerla.

-Igualmente, Dana, pero me parece que ya nos conocemos.

-¿Qué? ¿Está usted segura? Me parece que se confunde.

-Eso es imposible, a no ser que tú no seas la hija de Max Sterling.

-Bueno, en eso no se equivoca. ¿Podría decirme de qué conoce a mi padre?

-Ay, jovencita. ¡Cómo pasa el tiempo! Parece imposible que hace tan poco tiempo te veías como un gracioso bebé y ahora estás hecha toda una mujer. Puede ser que no te acuerdes de mí, eras muy pequeña entonces. Yo fui amiga de tus padres.

-Sí. Ahora recuerdo que mi madre solía hablarme de usted, pero nunca supuse que se dedicara al mundo del espectáculo. Es usted una leyenda en las candilejas, pero yo no suelo estar muy al tanto de ese tipo de cosas, mi trabajo me absorbe por completo...

-No te preocupes. Sería mucho pedir que todo el mundo me conociese. Lo que sí me gustaría saber es tu opinión sobre mi actuación.

-Ha sido..., ¿cómo podría explicarlo? Maravilloso, soberbio. Hacía mucho tiempo que no escuchaba voz como la suya.

-Me alegro. Y a propósito, ¿cómo siguen tus padres?

- Papá fue nombrado Comandante General y se trasladó a la base S.Y.L. en la U.R.S.S., mamá pidió un traslado conjunto y en calidad de Coronel de las Fuerzas Aéreas de la Tierra Unida se dedica a la instrucción de nuevos pilotos de combate.

-Se ve que tú heredaste su vocación por la carrera militar. ¿Qué opinas de la situación actual?

-¿Se refiere a los centraedios?

-Sí. Esos indeseables alienígenas arruinaron las vidas de muchas personas. Yo viví momentos de gran ansiedad por su causa. Su sed de sangre, sus repetidos intentos de destruir la ciudad Macross, esta guerra dura ya demasiado... Ay, perdona Dana, estoy arruinándote la noche. Tienes más motivos que yo para desear que esta guerra acabe. Disculpa esta explosión de amargura, no soy quien para echarte nada en cara.

-No se preocupe. Estoy acostumbrada, Estoy segura de que todo esto acabará algún día. Si tan sólo pudiésemos solucionarlo pacíficamente. El alto mando no me escucha, estoy convencida de que las negociaciones podrían ser llevadas a cabo. Los centraedios no son tan perversos. Mi madre es un claro ejemplo de lo que digo, ella es centraedia.

-Tienes razón. Pero, ¿cómo estar seguros de que sus hermanos no sean distintos? Los mismos humanos discrepamos diariamente entre nosotros.

-Discúlpenme, señoritas, ¿podría presentarles mis respetos?

-Encantada, Comandante.

-No se quede mirándome como si hubiese visto un fantasma. Por hoy creo que debemos dejar de lado las formalidades. ¿No coincide conmigo,

Teniente Sterling?

-Vamos, Ben. No pongas en apuros a esta joven. Seguramente ella no puede comprender que sus superiores se dirijan a oficiales de inferior graduación con tanta confianza, máxime si no tienen el gusto de conocerlos.

-Querida Minmei, a pesar de los años tú sigues siendo la única que me comprende. Como siempre llevas razón. ¡Perdone mis familiaridades, Teniente! Mi única disculpa es decirle que su padre y yo fuimos compañeros hace algún tiempo. ¡Qué momentos aquellos!

-Animo, Ben. No te pongas sentimental.

-No es sentimentalismo. Sencillamente añoro mis días juveniles. ¡Qué bien lo pasábamos en nuestros días de permiso! ¡Rick, Max, tú y yo! ¿Recuerdas cuando fuiste elegida Miss Macross en el SDF-1? ¡Yo, lo recuerdo como si fuera ayer! Ya ve, teniente, aunque usted no lo supiera nos une el recuerdo de su padre. Ahora es Comandante General, si no estoy mal informado...

-En absoluto, Comandante.

-¡Por cien mil diablos, Minmei! Muchas veces me gustaría poder llevar una vida normal: reunirme con los amigos, disfrutar de la paz, ir de pesca... Esta vida de militar va a acabar con mi paciencia, pero al fin y al cabo fue lo que yo decidí. Bueno, me parece que estoy hablando demasiado...

-Nada de eso, Ben. Pero esta señorita parece un poco aburrida de nosotros. Seguramente tiene amigos que la están esperando para divertirse.

-Oh, Teniente, no permanezca aquí si no quiere y váyase a divertirse. Ah, no tenga muy en cuenta todas las cosas que le he dicho; un viejo carroza como yo no tiene frecuentemente la oportunidad de encontrar a la hija de un buen compañero. De cualquier forma y a pesar de las formalidades no olvide que ante todo soy su amigo.

-Er... gracias, Comandante. Lo que acaban de decirme acerca de mi padre usted y la señorita Minmei me alegra mucho. Es gratificante saber que mi familia cuenta con amigos como ustedes. Ahora, si me disculpan...

-Está disculpada. Pero por favor, la próxima vez que tenga el placer de verla eluda el tratamiento y tutéeme.

-Gracias, mi Comandante. Así lo haré siempre y cuando no nos hallemos de servicio.

-Dana, perdona un segundo, no te retrasaré mucho tiempo. Ben, ¿me permites unos instantes? Tengo que decirle algo.

-No te preocupes por mí, Minmei. Ya sabes que estoy a tu disposición.

-No tardo nada. Dana, por favor, sígueme. Sólo quería invitarte a que me visitaras mañana en mi hotel si no te ocasiona mucha molestia.

-¿Molestia? En absoluto. Será estupendo para mí poder hacerlo. Lo que no puedo decirle es cuándo iré, ya sabe que no tenemos mucho tiempo libre.

-No te preocupes por eso. No saldré en todo el día. Me alojo en el Meyto.

-De acuerdo.

-Ahora diviértete. Estás en la edad de las ilusiones.

Dana se retira. Se asombra de las coincidencias que le han sucedido en el día de hoy: primero lo de Sean, ahora lo de los amigos de su padre. Desgraciadamente nunca tuvieron sus padres demasiado tiempo para ella, sus obligaciones los retenían no obstante su pesar.

-Es una chica encantadora, Ben. Ha debido ser duro para ella seguir la vida militar.

-No creas, Minmei. Su historia es igual a la de muchos de sus compañeros. Padres en el ejército, falta de cariño, frustración...

-Vamos, Ben. Tu sabes bien que Max y Miriya no son así.

-Sí, pero con tantas obligaciones, ¿cómo iban a cuidar de una niña? Es inevitable.

-Es difícil, lo comprendo, pero no imposible. De cualquier forma no parece estar muy preocupada por eso.

-Minmei, la vocación militar es algo que se lleva en la sangre. Nunca dudes de ello. Un militar aprende a sobreponerse solo a sus problemas, es algo que debe hacer por sí mismo. Cuando estás allá arriba, conbatiendo por tu vida, comprendes que si te dejas abatir por el fuego enemigo, estás muerto. Sólo puedes contar contigo. Es una lección dura pero eficaz.

-Eso es, Ben, una de las cosas que nunca he conseguido comprender. Una vez intentaron explicármelo, pero... ¡quizás hay demasiada sangre de artista en mis venas para que pueda entenderlo! Cuando actúas y ves el agradecimiento de la gente, cuando viajas y aprecias las maravillas de la Naturaleza, cuando te despiertas cada mañana sabiendo que nada te amenaza ni atormenta, te ves reacia a todo lo que signifique guerras y odio.

-¿Y tú crees que a nosotros nos gusta? También somos humanos y deseamos la paz; pero si nadie quisiera ser militar, dime, ¿cómo crees que se defendería la Tierra? Esta es una profesión arriesgada pero necesaria.

-¡Sería tan bello ver un planeta como la Tierra libre de males!

-¡Eso es una utopía!

-¡No, Ben! ¡Es algo realizable! Lo único que sucede es que hay demasiados militares reacios a las soluciones pacíficas de los conflictos.

-Dejémoslo. No tiene objeto que desperdiciemos una velada tan maravillosa hablando de la guerra. Te invito a una copa.

-De acuerdo.

-Oye, Minmei, ¿por qué nunca te casaste?

-¿Pero qué pasa, Ben? ¿Estás hoy decidido a no darme siquiera un respiro?

-No te enfades conmigo. Sabes que siempre estuve enamorado de ti, aunque tú, ingrata, jugueteabas conmigo como un tonto.

-Eso no es cierto, Ben. Desde siempre supiste que el matrimonio no estaba hecho para mí. Mi trabajo era todo en mi vida y tú significabas demasiado para mí como para perderte. Te prefiero como amigo satisfecho a como marido desengañado.

-Pero, ¿qué ha sido de tu vida durante los últimos dos años? ¿Por qué no te pusiste en contacto conmigo? Te escribí cientos de cartas pero siempre me las devolvían. Ni siquiera sabía dónde estabas.

-Necesitaba estar sola. Perdóname, Ben, por haberte herido, pero era algo que debía hacer. Necesitaba reposo y me marché para analizar qué había hecho de mi vida hasta entonces.

-¿Y qué descubriste?

-Que había ciertas cosas que me era necesario solucionar. Rompí con el pasado y decidí enfrentarme a la realidad. Por eso estoy hoy aquí. Por ti y por todos los Masters.

-Te admiro profundamente, Minmei. ¿Quieres casarte conmigo?

-Vamos. Creo que ya hemos discutido eso.

-Se ve que me quedaré soltero para toda la vida.

-Ay, querido Ben. ¡Eres imposible!

-Comandante Shator...

-Esto, ¿quién me molesta, se puede saber?

-Soy el Cabo Sheffield, señor. El General Magnum me manda comunicarle que un desperfecto en la computadora principal impide la localización de una nave enemiga en la pantalla. No sabemos la gravedad de los daños, por lo tanto solicitamos órdenes.

Está bien, Cabo, le acompaño de inmediato. Disculpa el imprevisto, Minmei. En cuanto pueda me pondré en contacto contigo.

* * *

Son las tres de la madrugada. La fiesta ha concluido. Todos coinciden en afirmar que ha sido una velada magnífica. Desearían que volviera a repetirse.

FIN DE LA PRIMERA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

Jose Gómez Zamora de Valencia.

No me extraña que te sorprendiera el cambio de formato de la revista (del número 5 al 6), sobre todo si tú pasaste del 5 al 7 sin ver el 6, pues nosotros mismos nos sorprendimos con el resultado.

La forma de hacer las votaciones es muy sencilla. Dentro de cada apartado pones las series que más te gusten (hasta 10), de más a menos (pero sin poner puntos). Nosotros le asignaremos 10 a la primera, 9 a la segunda, y así sucesivamente... sencillo, ¡¿verdad?!

Sobre lo que me comentas de Jorge, te diré que yo también pienso que estamos mejor sin él. Sobre todo yo (no he vuelto a tener problemas con mi principio de úlcera).

¡Ah!, si no te gusta mi foto, no la mires. Además, la idea no fue mia.

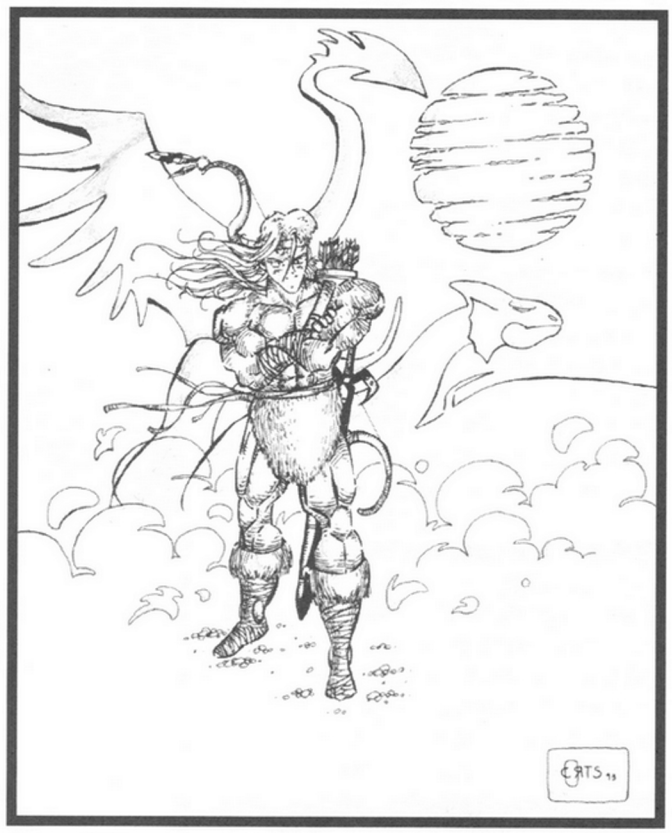
Sobre los cortes, o mejor dicho sangrías, que están haciendo con series como "Ranma 1/2" o "K.O.R." ¡¡¡estoy (como tú) cada dia más harto!!!.

El Club de Fans de Kimagure ya está funcionando, como puedes ver. Y tus sugerencias sobre hacer un concurso y dar como premio grabaciones de todos los CDs (ya que los CDs saldrían por un ojo y parte del otro) me parecería perfecta si no fuera porque dar como premio grabaciones es ilegal, y no queremos meternos en líos. Así que lo único que tal vez podamos hacer (pero más adelante) es premiar con un CD. El "Loving Heart", por ejemplo, que es el que recopila las mejores canciones. De momento, estoy pensando hacer otro concurso sobre "Macross", en el que regalaríamos un Super Valkyrie.

Sobre lo de Ranma 1/2, sí, es cierto que cuenta con más de 140 episodios, así que ve comprando cintas.

Y "Silent Möbius" me temo que también será publicada por Planeta-Agostini a partir de la versión americana, al igual que "Ranma 1/2".

En cuanto a lo del corte en "Piruetas", supongo que habrás visto la serie emitida por Tele5. Pues bien, todo lo que aparece en el resumen final (ese en el que aparece ya de mayor como primera figura mundial, y va diciendo qué ha sido del resto de protagonistas), son también capítulos de la serie original, pero se ve que resultaba muy largo para los planes de ciertas televisiones (no necesariamente Tele5), así que los eliminaron y dejaron sólo el resumen. Debían pensar que, como la serie la pagaron ellos, pues... (JJ).



Dibujo original de Enrique Corts Llopis

Dibujo original de Rafael Pozo López

"Maison Ikkoku" fue emitida con el nombre de "Juliette je t'aime" por Antena3 hace bastante (creo que unos cinco o seis años -JJ).

Sobre la serie "Cat's Eye" te puedo decir que a mí me gustó mucho. Me encanta toda la obra de Tsukasa Hojo, su estilo dibujando y el juego con las dobles personalidades.

Ruben Coll Hernandez de Madrid.

Hana no Keiji quiere decir "El Detective de la Flor", y se publica en el Shonen Jump Weekly.

Sí, ya existe una versión animada de "Battle Angel Alita". En concreto son dos las películas que hay. Sus títulos son "Battle Angel" y "Tears Sign".

Ya existe un juego de Rol (R.P.G.) basado en la serie Dragon Ball para la consola Super Nintendo. Tal vez lo distribuya Bandai ahora que se ha establecido en España (antes lo que había era una subsidiaria de Bandai Francia), pues sabemos que el "Dragon Ball Z" de lucha ya lo van a traer.

La obra de Rumiko Takahashi la conforman los siguientes títulos: "Urusei Yat-

sura" (Lum), compilada en 34 volúmenes (en japonés, claro); "Rumic World", serie de historias cortas compilada en 3 volúmenes; "Maison Ikkoku", compilada en 15 volúmenes; "Ranma 1/2", que lleva 25 volúmenes hasta la fecha; Y su obra más reciente, "One-Pound Gospel", de la que ya han aparecido 2 volúmenes, y que cuenta la historia de un boxeador que se enamora de una monja. De todas las obras de Rumiko Takahashi existen versiones animadas.
El autor de "Bastard!" es Kazushi Hagiwara.
Norma sigue sin publicar "Appleseed". Algun dia llegará.
De Forum, en principio, aparte de lo que ya ha salido hace poco, sólo falta "DragonQuest".
La segunda parte de "Ranma 1/2", en su versión americana, está formada por, al menos, 11 números.

Rafael Pozo López de Alcalá de Guadaira (Sevilla).
Este amigo de Sevilla, que nos manda un dibujo (que podéis ver en estas páginas) y nos cuenta cómo se introdujo en el mundo del manga, me pregunta por qué no ponemos una sección en la que aprender la forma de dibujar al estilo japonés, ya que, una vez (en el número 2), pusimos un pequeño ejemplo ("One point lesson") de cómo se creaba un personaje. Sólo puedo decirte que la idea me parece buena, pero no podremos hacerlo hasta que no encontremos bastante documentación, o un buen manual de dichas técnicas, pues quisiéramos hacerlo lo mejor posible.

Enrique Corts Llopis de Valencia.
Sí, probablemente tu carta anterior voló con esa persona que dices. Y referente al "Otaku Press", prefiero no entrar en comparaciones odiosas. Vosotros tenéis la palabra.
¡Ah!, tus dibujos están muy bien, y por eso hemos sacado dos en este número. Puedes enviarnos más cuando quieras, serán bien recibidos.
Es una lástima que no pudieras ir al Salón del Cómic de Barcelona este año. Pero aunque el año que viene no esté dedicado a Japón, te aconsejo que vayas, pues los Stands de las tiendas que tienen material japonés siempre van, y se pueden encontrar cosas muy interesantes.
Si tienes dificultades para conseguir material, en el MangaZone nº 8 hay un anuncio con una dirección a la cual puedes llamar y preguntar por Mika Konishi. Ella tal vez pueda encontrarte lo que buscas.
Sí, existe un manga del "Street Fighter 2". Está siendo dibujado por Masaomi Kanzaki (autor de Xenon), y puedo decirte que ya hay 3 tomos publicados (uno de introducción, y los dos siguientes dedicados a Ryu y Chun-Li) y están muy bien.
De "Fatal Fury" no tengo noticias de que exista un Manga, sólo la versión animada.
De momento no tenemos noticias de que Forum vaya a publicar "Nausicaä". En cuanto sepamos algo os lo comunicaremos.
Me dices que no te sale el truco de "Dragon Ball Z" para Super Nintendo. Pues te lo explicaré mas detalladamente: en la pantalla de presentación (nada más salir Goku, Krilin y el maestro Mutenroshi), debes pulsar Arriba + X, Abajo + B, Izquierda + R, Derecha + L, y entonces oirás una campana. Esto permite jugar contra el mismo personaje (las sombras). A continuación repite las pulsaciones otra vez o varias veces hasta que oigas la voz de Goku. Una vez hayas conseguido esto, el segundo truco estará hecho, y podrás elegir a los SuperSaiyajines. Entonces pasas al menú y seleccionas el modo combate que se encuentra abajo a la derecha. Ahora aparecerán todos los personajes del juego, en lugar de los ocho que habia antes. De todos modos, hay varias combinaciones distintas para conseguirlo. Otra (la que parece más segura) es, en la pantalla de presentación, apretar Arriba + X, Abajo + Y, Izquierda + L + B, Derecha + R + A, una vez para cada truco. Más claro agua.

Dibujo original de Mario Alberto Machause

Irene Bayarri Bodelón de Alicante
Esta chica (un encanto de 18 años), no sabe lo que ha hecho la insensata poniendo el remite en la carta, pues esto parece una jauría de lobos babeantes cada vez que escribe una mujer (¡Hala! -JJ). Bueno, ya veremos qué pasa, vayamos a las preguntas.
Las cintas de BubbleGum Crisis las

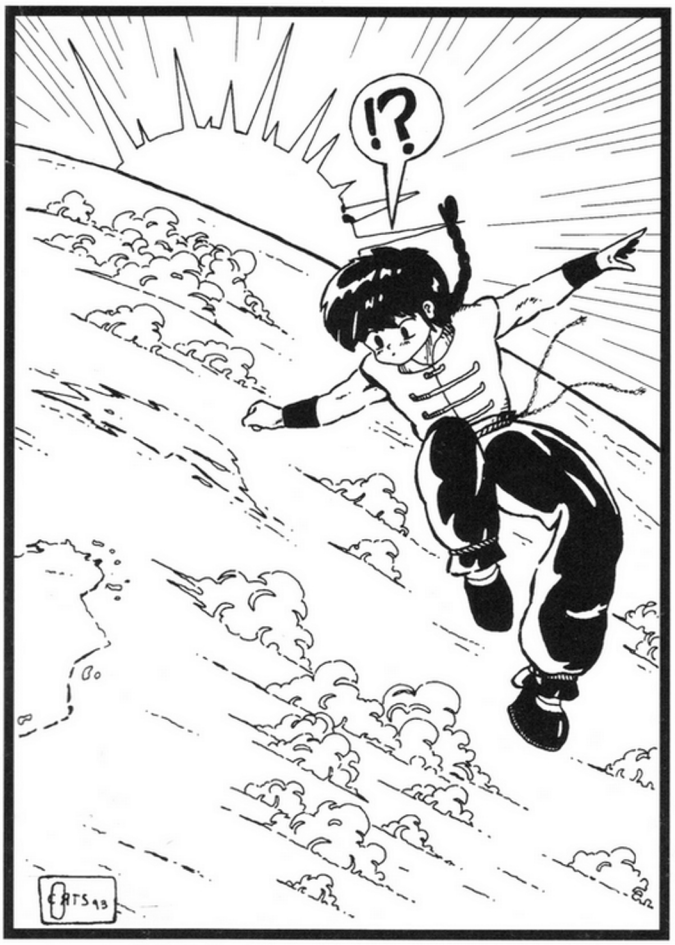
puedes encontrar en catálogos como el "Advance Comics" o el "Preview", pero están en NTSC y no en Pal. Si posees un vídeo trisistema podrás disfrutar de ellas. Si no, tendrás que esperar a que Anime Video se decida a sacarlas, cosa que tenían en mente.
Tu versión de la continuación de la historia de Dragon Ball es bastante aproximada a la real, salvo en algún detalle. De todas formas, y aunque ya la teníamos, gracias por la intención.
Lo de las traducciones de los nombres de Dragon Ball ya lo estamos haciendo, aparecerán en un próximo número.
El CD de "Akira" ya ha sido editado en España, y lo puedes encontrar en El Corte Inglés o la tienda de discos más próxima.
Siento que Eriko no te guste, pues a mí me encanta. Pero no está en el Ranking porque nosotros la hayamos puesto, sino por los votos que han enviado los lectores.

Bueno, y aquí se acaba el correo por este mes. El próximo, más.

Alejandro Maicas

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.

Dibujo original de Daniel "Shargön"



Dibujo original de Enrique Corts Llopis

"D"